感谢名单

扫描：睡神 丌dhx

特别鸣谢

敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

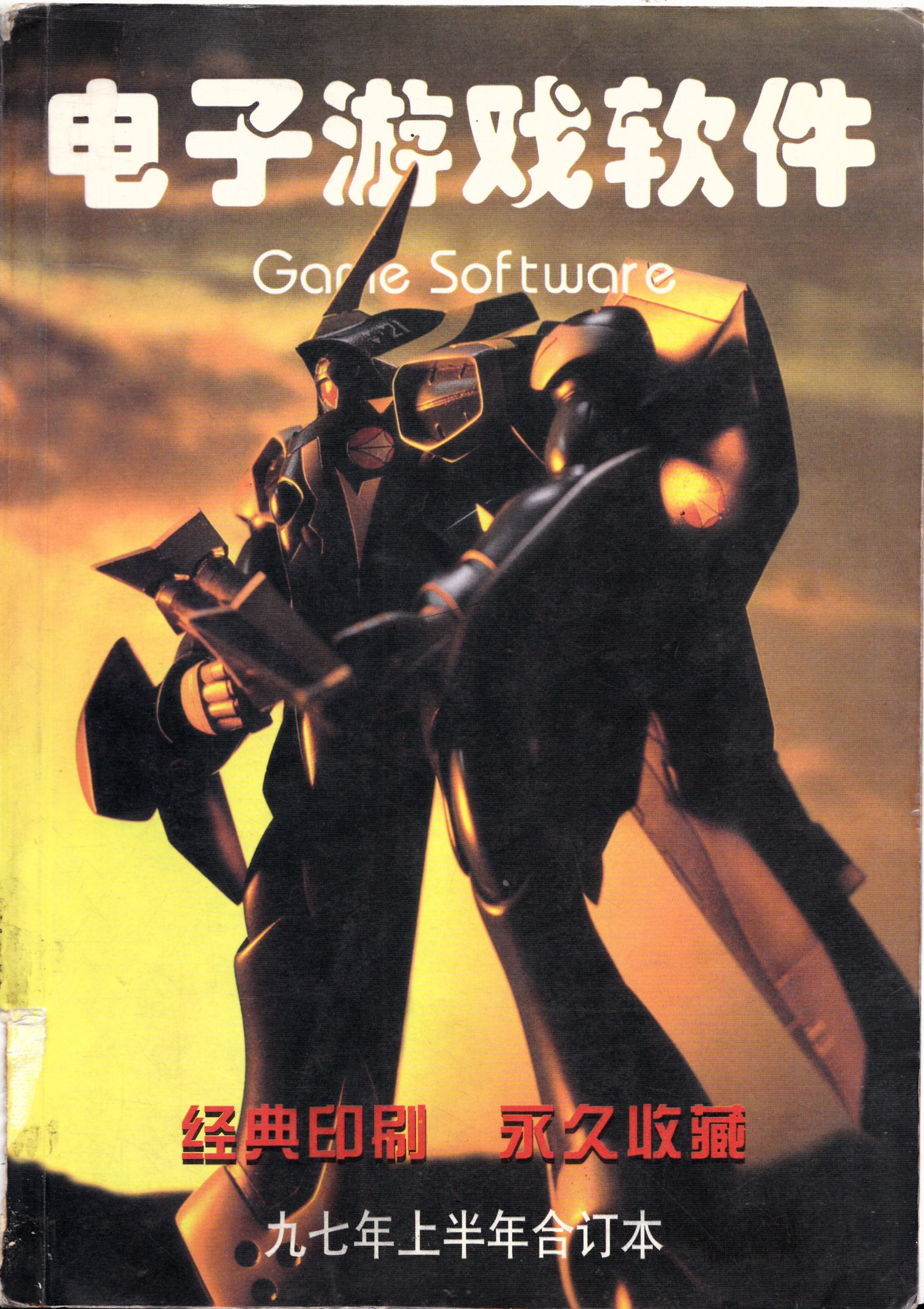


方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

Game Software

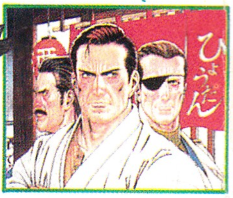


经典印刷　永久收藏

九七年上半年合订本

超NEO GEO 乱舞新闻

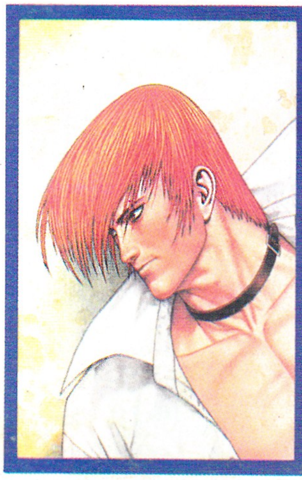
THE KING OF Fighters '96 NEOGEO Collection



96格斗之王 N·G COLLECTION

N·G 厂商：SNK 类型：ETC
媒体：CD-ROM

这款以《96格斗之王》为蓝本制作的该游戏的精选集，主要是用来观赏的。—SHADOW PHOENIX



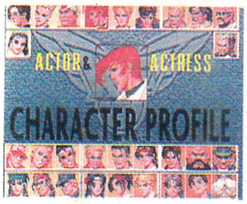
格斗之王FANS的礼物！

本款游戏可以说是延续《96格斗之王》燃烧的熊熊战火，而又非以格斗形式出现的作品，可以说是《96格斗之王》的VISUAL CD（视觉光碟）。在这里，大家可以接触到平时格斗GAME中不能了解到的角色内心世界。它是以角色简介模式为主。其中著名的声优会彻底化身成每个角色，用其充满魅力的声音去各自叙述每位角色的简介。

另外大家还可以看到OPENING DEMO的原著故事，并且还设有可见到每个角色招式指令表的模式、练习必杀技的练习模式及可以听到BGM的SOUND PLAY模式，内容真可谓极之丰富。

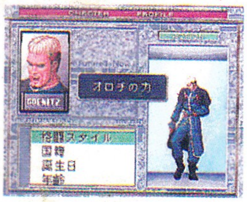


可选择的角色达29人



→连两位BOSS也可以选择，很全吧！

声优讲述的故事



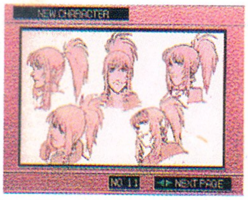
←每位角色都有段辛酸的故事（笑！）。

招式指令表



→看完之后就可以到练习模式进行练习了。

新角色制作插图



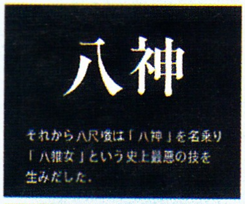
←喜欢原画的朋友这回高兴了吧！

INSIDE STORY

在选择画面中，选择了游戏介绍项目后，将游标指向原著上面，再将摇杆向上或向下推，就可看到新编的INSIDE STORY了。在这里，大家就可以明白到草雉和八神两个家族的恩怨起缘以及关底GOENITZ其族人的故事了。



→变成黑白的话，就表示成功了。真相会大白吗？



←这里叙述的就是八神庵的「八稚女」是怎样诞生的。

八杰聚首



↑看到GOENITZ和其族中八杰的故事了。

疾风之铃音之卷





可以自由操纵强风的使者，武器是背上那柄巨剑及手中的“法铃”，是《妖花恸哭之章》的重要人物。



→有如疾风般的向前猛冲，可攻击多个敌人。

←能在一瞬间打出旋转风刃，对付数个敌人。





这就是铃音的奥义了！！





←由下而上斩出极豪快的一剑。

←将手印结起，就能帮伙伴回复体力。

超NEO GEO新闻乱弹

NEO · GEO TIMES

神凰拳

那么快又见面了，谢谢大家的捧场呀。虽然题目是“新”闻，但内容方面嘛似乎……相信大家不会太在乎吧。《神凰拳》已经推出好久了，其中隐藏的最强超杀“神凰拳技”大家都了解吗？到现在它虽仍未大红大紫，但其独创的系统和有些“另类”的人物设计恐怕也是魅力所在吧，也许出刊时，土星版的《神凰拳》已经推出了，这里介绍的仍是N · G版。

——SHADOW PHOENIX

看吧，最强的隐藏超杀就在这里了！！



↑简单明了的选人画面，没有时下的“炫目”景观。

八名神仙除了可使用两种天变地异技外，还有所谓的隐藏必杀技——“神凰拳技”。当人物血槽降至四分之一以下时，便可随时使出。选用你心目中的英雄去统一神界吧！

神界乱舞，凰者无敌，拳震乾坤。



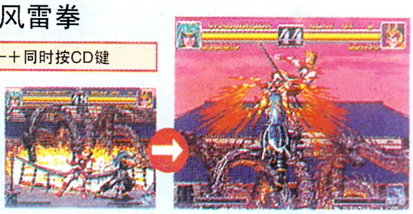
↑使用“转生风雷神”将酒天童子打个半死。

破坏神 苏山傲

苍明风雷拳

↓↘→↓↙←＋同时按CD键

向敌人突进时使用的乱舞系超杀，最后再加上一招“黑龙碎”便可有极大杀伤力。

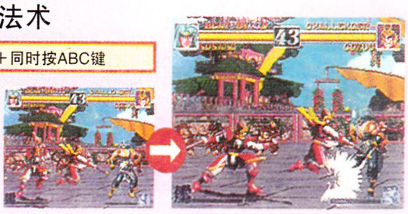


齐天大圣孙悟空

猿法术

→←→←→＋同时按ABC键

利用分身术来对付使用突击技的敌人，最后以连续技对敌施以痛击。



福神 弁财天

真空连斩

→←→↘↓↙←＋同时按AB键

利用龙卷将敌人卷上半空，下降时施以连续斩杀，对敌人的突击技很有威胁。



雷神奇奇 · 风神娜娜

转生风雷神

←→↙↘＋同时按ABCD键

失败了就会长大，成功了便会合体使出“光之壁”。



酒神 酒天童子

灵酒鬼神宿

→↓↘→↓↘＋同时按AB键再连打C键

先将敌人打至半空，饮酒后使出百裂拳将对手击倒。



贫之神 亲天

八门连续阵

←→←↓↘→＋同时按ABCD键

利用濡巾攻击敌方后，再分身轮流攻击，最后在敌方的臀部处施以重击。



人鱼公主 茜娜

海之风暴

↓（按住）←→＋同时按BC键

用龙卷将敌人吸至半空，再以水晶碎尘攻击加强杀伤力。



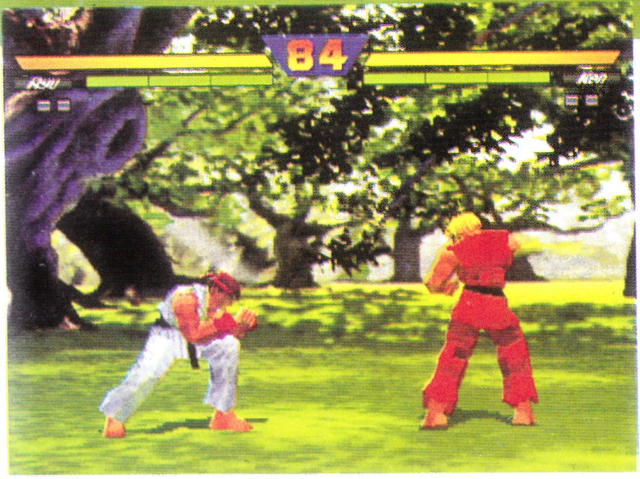
死神 艾瑞特

地狱回旋

跳跃中摇杆一圈＋同时按AB键

在跳跃同时在地上画出魔法阵，呼唤出“死之主人”，给敌人以重创。





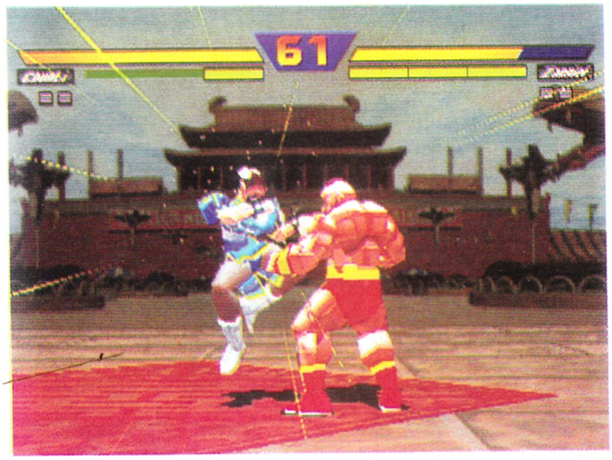
STREET FIGHTER EX

他们，来自街头的一群霸王也不甘寂寞，加入3D格斗大军，还能否象2D领域中雄踞一方呢？

ARC　厂商 CAPCOM　类型 3D FTG　发售日 未定

气壮山河、气贯长虹、霸王再现！

SF系列向来是公认的2D格斗顶级作品，在如今这个3D英雄汇集的年代，这群战士们也换上POLYGON的战袍，变身为立体战士，再为3D FTG的辉煌贡献一份力量。10名角色中有5名是全新的人物，他们能否夺去“老人”们的风头呢？游戏中见真章吧！



在世界最大的广场—天安门广场上对决，春丽已运起独门的气功掌，桑吉尔夫的命运会如何呢？

角色选择画面



动画风格的选人画面，但有变动的可能。

视点变啦！

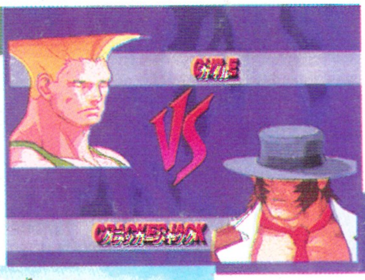


战斗中视点会随出招而变化。ZOOM UP迫力满点！

彪悍双雄　钢铁硬汉

GUILE

冷酷孤高的军人古烈又出现了，那劲力的手刀和脚刀是否还健在？

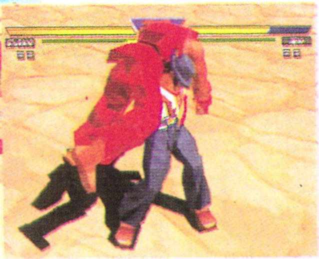


有着虚无漂忽不定的喧哗战士，拥有强力的拳技，是个豪华潇洒的男子。

CRACKER JACK



好大的胆子呀！天安门前玩脚刀！



克拉克的投技是将对手扛在肩上再摔出去，很象摔角呀！

新系统GUARD BREAK

GUARD BREAK开始

GUARD BREAK的属性是在对手防御的条件下才能使用的技巧，它可以使对手在一定时间内不能有任何行动（有些象致昏技），这时只要击出连续技或必杀技便可给对手很大的伤害。此技的弱点是如稍有迟钝便会被对手反击。另外，使用GB需要消费体力槽下面的绿色槽。



隆的防守固若金汤，让他见识一下GB的厉害吧！



攻击行动不能的对手是一件很痛快的事，不能失掉机会，输入连续技吧！



10名角色的SUPER COMBO特别公开！

下面介绍的SUPER COMBO（超必杀）是与通常必杀技不同的，需要消费画面上方绿色的能量槽。击中对手和使出必杀技都能使能量上升。

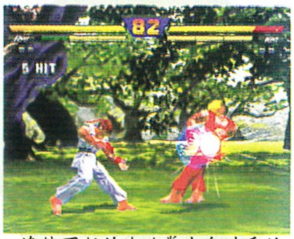
还有一个注目的新系统，就是SUPER CANCEL（超级抵消）！当你使出超杀或必杀技时，适时地输入超杀的指令，就可以将招式的动作加以省略，马上打出下一招攻击。例如使用肯时，使出波动拳省略后出升龙裂破省略后出神龙拳，并给对手造成连击。

春丽的千裂脚

➡千裂脚可向对手的腹部连续踢出18脚，速度也相当快。现在已经踢中桑吉尔夫10脚了。

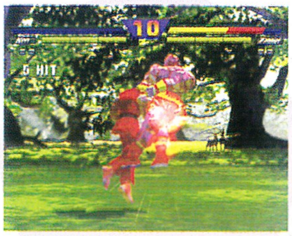


隆的真空波动拳



⬆连续不断的波动拳击向对手的超杀。这可是POLYGON的波动拳呀！

肯的升龙裂破



⬆一如在“SFZ”中的样子，升龙裂破仍是威力极大的杀招，用连续的升龙拳击倒对手吧！

SKULLO的超级骷髅裂破



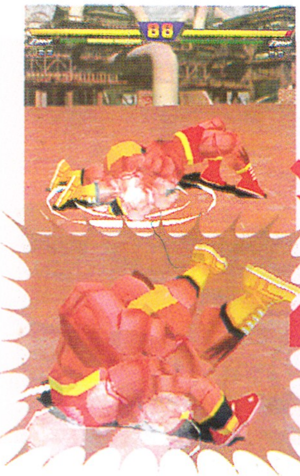
⬆疯狂的战斗英雄SKULLO MANIA，头突技具有极大破坏力。

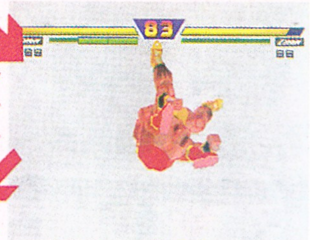
⬇一阵老拳过后便是一记脚刀，对手受到很大伤害。

ZANGIEF的终极原子爆摔

⬅惊异的摔投技终极原子爆摔，先将对手背摔在地上，顺势再抱住对手的膝盖，向空中高高跳起……

将对手高高捉起……

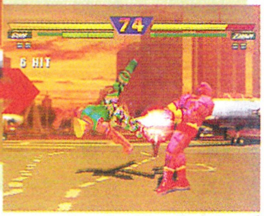




⬅⬇将对手头向下重重地摔在地上，象是具有原子动力般的终结技！这个超杀是能将体力大半夺去的恐怖技巧。

古烈的SUPER COMBO





⬆GUILE的强力拳不容分说地击向对手！

D·DARK的暗黑钩刺

➡出身于特殊部队的D·DARK，手持武器斩向对手……





⬆噗噗噗地刺在对手身上的剑，是毫不留情面的。

普尔姆的SUPER COMBO

➡留着马尾辫子的少女，是阿拉伯大富豪的孙女，普尔姆·普尔娜。

可爱的连踢





⬅这名少女具有强力的连续腿技，会让对手感到自己将被打倒。

北斗的气链射

⬅古武术武神流的继承者，少女北斗。她的超杀是双拳蓄出气功球，非常华丽。



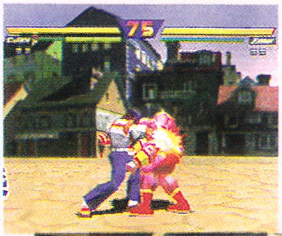


华丽的古武术再现！

CRACKER·JACK的野牛激射

⬅克拉克·杰克不断用重拳击向对手，在连打拳的过程中，视点会逐渐变大。

激动的紧迫感





⬅对手会被强力的上勾拳击倒在地。对敌人就是要这样啊！

威力拔群大迫力!!



羅媚斗 RABBIT

ARC

厂商：E·A　类型：FTG

发售日：1996年

格斗阵营再入新兵，老牌公司挂帅登场！

以众多优秀的美版游戏享誉业界及电脑界的EA公司（电子艺界）终于也挺进格斗世界，欲将狂澜掀得更狂，斗士斗得更凶！

这款画面华丽，形象可爱的格斗新作既没有时下血腥的杀戮气息，也没有庞大的阵容，它能战胜那些“老”战士们吗？



动画感十足的选人画面

←快选出人物去打仗啦！



←倒下时同时按轻拳和轻脚敌手就会……

兽神进攻给你



追力满点的感觉。



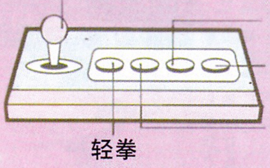
↑胜利瞬间的贵重画面写真，快快收集。

→防御后再将之抓住扔出去，记住，投技很重要的。



飞吧！

操纵指南



STORY

曾经作为支配社会的邪恶暗杀组织的BOSS，现在妄图夺去神秘的秘宝“兽神珠”。据说集齐八枚“兽神珠”即可获得无尽的财富和自由。为了让自由不再落入BOSS手中，为了不再让人间再度陷入黑暗，也为了……，八名斗士齐齐出击，共赴战场！



召唤，传说中的兽神……

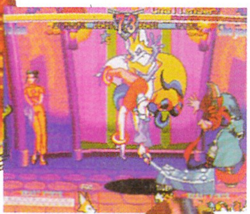
大家一定注意到血槽下的“兽神槽”了吧，3种LV的神力可召唤出被称为“背后灵”的兽神出战，其威力不亚于魔法攻击，而且充满了令人欣喜的搞笑画面。如果真的有这样的战斗，世界将变成什么样子……

直升机



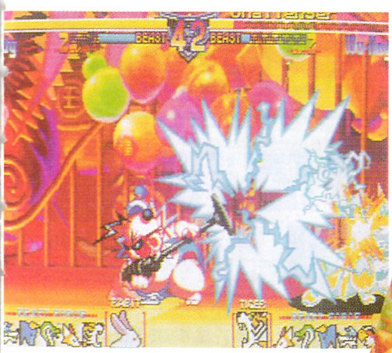
←噗，兽神成了直升机驾驶员，会开吗？

↓“我拍！”这招据说是取自麻雀。





→天人的翔雷符让那位仁兄吃不了兜着走。



↑哇，它的超杀原来是音乐噪音啊。



↓兔VS蛇，样子好飘逸呀。



↑走你，动物波动拳。



动物暗杀团出击成功！

人物简介



乌铃

经过组织洗脑后成为暗杀者的她原来只是名普通的女孩子。



天人

警察的孩子，具有中英混合血统的伶俐小子。



莱古斯

以暗杀为业，有着火爆性格的流浪青年。



玉兰

十足的恶女，本性象蛇蝎一样毒辣。



蛇蛟

冷酷无情的男儿，为了复仇而抛弃正气，去加入暗杀队伍。



伊吉斯

心地善良得象个女子，为了抚养孤儿而继续暗杀家业。



猴猿

主演戏剧的变成猴子的性情暴燥的野生物。



埃迪

企图称霸的野心家，样子十分搞笑。

斩！兽神攻击



兽神集结！

各位角色都持有各自宿命的“兽神珠”，要召唤兽神自然要利用它，仅有兽神槽是不够的。一旦你打败对方，夺得新的珠子时，你就可以操纵新的兽神了，有些象《超人学园钢帝王》中必杀技吧！



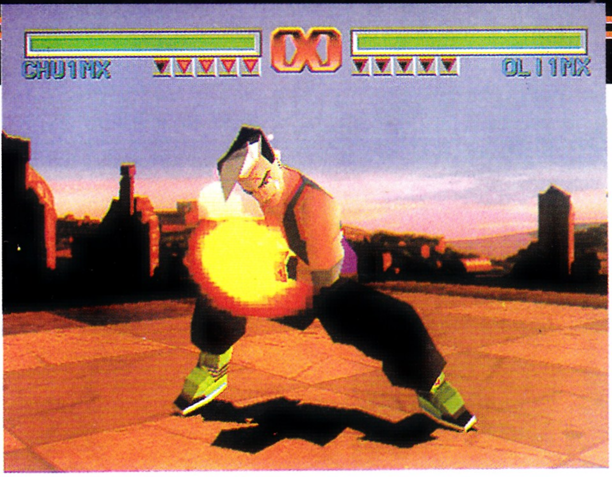
↑八种珠子要费很大力气才能攒齐的。

召唤出百万人的力量！！

参入格斗界



E·A此次进军格斗界似乎有些突然，不过似乎做得还算不错，无论从画面还是系统上都有自己的特色，可是让我们有些摸不到头脑的是它的题目——罗媚斗，日文名为ラビット，英文名为RABBIT，意思为“兔子”，难道这些斗士们都是兔子吗？还是“兔子”是象征可爱的动物的吗？而这些表面凶狠的斗士只是些卡通玩偶战士吗？



TOBAL 2

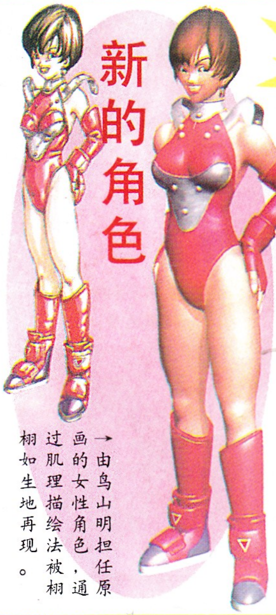
PS	厂商：SQUARE　类型：FTG	CD-ROM
	发售日　预定97年春	

在前作推出不到一年的时间，续作就再次登场，而且还加入了新的角色！

在《TOBAL 2》中我仍然还是TOBAL NO.1呀！

SQUARE的第一款3D FTG《TOBAL NO.1》一下子就受到广泛的好评，现在它的续作又登场啦！游戏继承了前作的“360°自由战斗”的系统，可以从敌人的侧面、身后发动攻击，同时又有许多华丽非常的技巧。本作中包括前作中的8名角色及新人物，每人均会在游戏中逐渐学到一种被称为“奥义”的特殊技。而本作即是以这种必杀技为中心而展开全貌的。

新的角色



→由鸟山明担任原画的女性角色，被通过肌理描绘法栩栩如生地再现。

效果非常恐怖！



击中对手时

←在打中对方时，会有火花的效果，这在2D FTG中是非常普遍的。



防御攻击时

→如果防住了对手的攻击，会看到有汗珠向四周飞散。格斗真是一件辛苦的事呀！

人要与这么多怪兽作战！？

在《TOBAL 2》中除了有人的角色以外，还有恐龙和猫这样的动物系角色。并且在用法上是不尽相同的。这样战斗会更加精彩吗？！



←敌人竟是恐龙！！要怎样进行进攻呢！？好好想想吧！

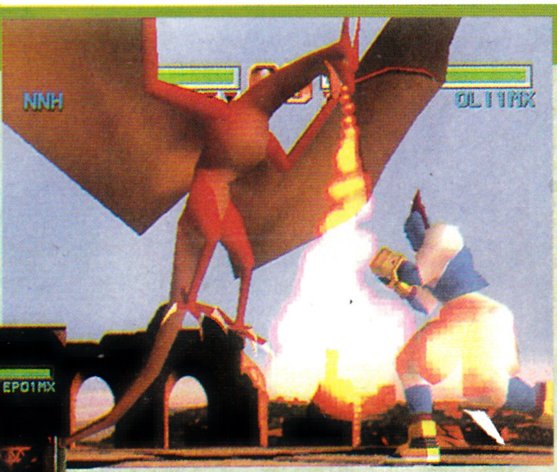
蜥蜴！？



→它的身体很矮小，普通的攻击不容易打中它。



→这是猫吗！？我看倒有点儿象一只大狗。



↑喷出巨大火焰的飞行龙。这家伙是在QUEST MODE中出现的敌人呀！有乐趣！

公开了各角色的“奥义”！！

本作中，所有的角色都会特殊的技巧“奥义”。它是一种飞射的道具，可以对远距离的敌人进行牵制。善用“奥义”进行战斗是胜利的关键。被“奥义”击中会飞起来，若在台边的话，就有可能RING OUT了。

邱吉·乌的场合



储存能量……



↑邱吉的双手正在积存能量，准备发射。





←↑发射出的“奥义”击中对手。在对手身体飞出的同时，“奥义”也弹飞了。

爱波的场合

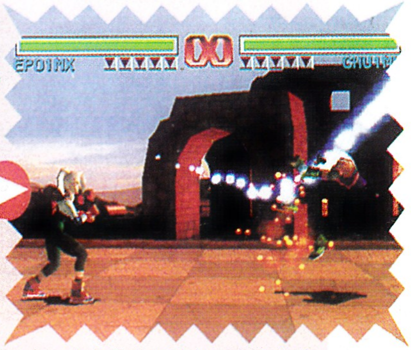




↑与邱吉一样，双手在存能量。不过爱波这招的出招时间稍稍长一些。

大步向前踏出并发射





←↑人全部能量都随之招呼到邱吉的身上，他真惨呀！

欧莱姆斯的场合



首先将精神集中



←↑欧莱姆斯将双手高举过头顶，做出一个非常奇怪的姿势……

你不服我的冠！？



→一个鸡冠型的能量波飞射出去，好美哟！？

解谜模式依然健在!并且POWER UP！

前作中大受好评的QUEST MODE，在大幅提升后仍然健在。迷宫比前作增加，并且还会有露天的场地。跳跃和冲刺都成为必要的技术，还有多彩的谜题等着你。

在迷宫里面



←不过更加真实了。与前作中差不多的迷宫，

在露天的场地中



↑←在露天场地里会有在玩A·RPG的感觉，乐趣倍增！

霸王街头

001

自从“乱舞势力”与“超乱舞新闻”推出后，得到众多玩友的鼎力支持，现再接再励推出以2D格斗名作“街头霸王”系列为介绍主题的本栏，希望大家不改初衷，依然支持，Thank You！

——SHADOW PHOENIX



STREET FIGHTER III NEW GENERATION

街头霸王Ⅲ

ARC 厂商：CAPCOM　类型：FTG

媒体：CD-ROM

回归街头英雄本色　再显无敌霸王风骚

作为《街头霸王》系列的最新作，她的推出势必震憾业界，尤其是采用了CAPCOM “CP-SYSTEMⅢ”强力基板，更是值得人们引颈期待。导入新系统的她会让你感受到“新·街霸”的迷人风格；十名角色（猜想定会有隐藏人物）中除RYU、KEN外其他全是新面孔，这是否如题所示，标志一个“新世代”的诞生呢？

新世代

看过开发画面，你感觉到她是来自新世代(NEW GENERATION)的吗？此篇未收入的“超杀”终结对手时的景象据笔者从其他资讯看到的此前数代更为壮观，会是什么样子呢？留心续报……

新系统：SUPER ARTS选择

这就是所谓的“SUPER ARTS”！

↓基本上每位角色均有自己得意的強力超杀，选择时要注意能否弥补自身缺点。



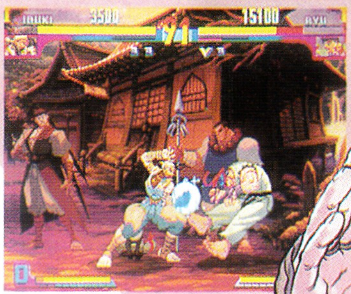


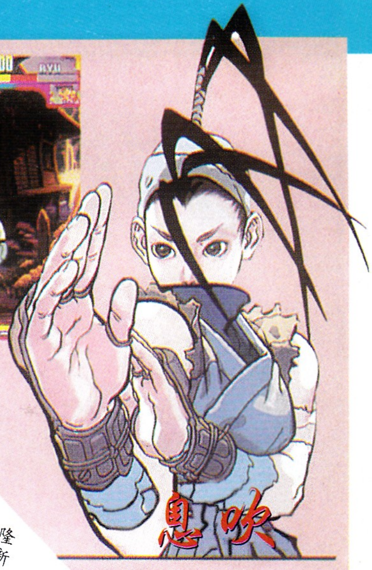
三选一

↑其实“SUPER ARTS”就是超杀，选择人物时也选择一种杀招吧！（不可使用全部三招）

“街霸III”新人大赏第一炮!!!

限于版面有限，此次只能向大家简单介绍八位新人中的两位，就是来自纽约的ALEX君和据说是忍者出身的女高中生息吹（与樱不会同所学校吧？）





平时也是喜欢偶像明星的高中生，但身份是战国时代忍者的后代。



←KEN这一拳能把波动拳打碎吗？！在温泉乡中（乱马？）



←隆新添的招式这一脚很可能是。



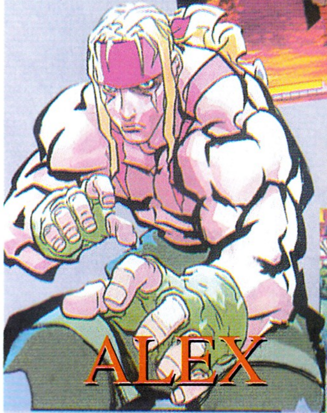
→DUDLEY是个十分狠毒的家伙，看息吹小姐好惨啊！



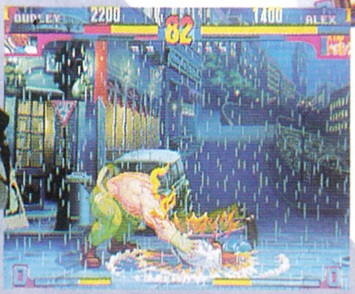
→新技“阻碍”若成功的使出，会停止对手攻击并反击。



↑看到画面出现的诡异现象了吗？“超杀”的背景都是这样的。

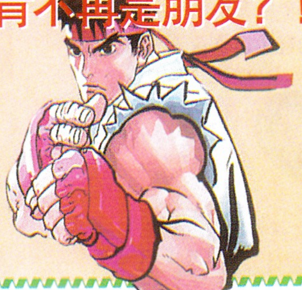


生活在繁华都市纽约的曼哈顿区的他，现和父亲好友、女儿一起生活，体型好象是个伯迪型的男子。



↑大雨倾盆，ALEX不管，依然将对手摔来摔去（大门五郎？）……

莫名憾事 隆、肯不再是朋友？！



根据报道，两人的朋友兼师兄弟关系已经破裂，为了什么？金钱抑或是KEN的女友？据说是关于KEN忙于孩子问题，隆因此发脾气？！



相信她的出现对于格斗FANS是个天大的福音，尤其是“街霸II”已风行多年，“ZERO”也在近一年内频频出击。她定会为大家带来一片新天地，尤其是对名厂CAPCOM的信赖，但同时大家一定会不约而同地提出一个问题：“何时移植到次世代上？”唉，目前仍未有一丝消息，ARC的推出日期都未定更何况……但请放心、CAPCOM不会让大家失望的！



WAR ZARD

ARC	厂商 CAPCOM　类型 FTG
	媒体 CD-ROM

由CAPCOM使用其新开发游戏底板“CP-SYSTEM III”所开发出来的第一部作品。

格斗至尊再耀业界星空!!

此款承袭CAPCOM的《D & D》系列一贯的豪爽异域风情，是以剑与魔法作为攻击手段的格斗游戏。利用新基板的放大缩小与高速运算机能，令角色各种极为精细的动作都表现得活灵活现。它会以ROM＋CD ROM的形式发售，在街机领域中实属罕见，且由于RAM的容量扩大，几乎感觉不到读盘的时间。另外，格斗天皇《街霸 III》也将采用该基板。CAPCOM以此游戏为传闻中强大无比的基板的第一炮，可见它的魅力值不亚于《SF》吧。

成长的角色们

在故事式的格斗模式中储下经验值，提高人物等级来增强他们的能力，再以新到手的PASSWORD在对战中使用。不单如此，当提升到某一等级时，角色便会学到新的必杀技，使攻击模式更多变化。



◆看LEO此时只是LV2的战士，而将古埃及王朝的守护兽消灭后又会是几级了呢？

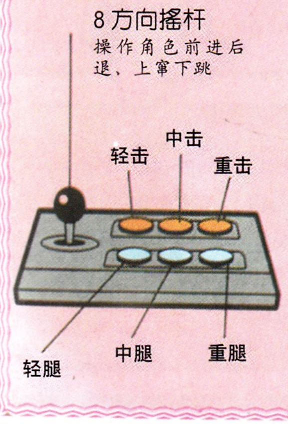
万能终极防御

本作中除出现了钢铁般的防御，也出现了称为“GUARD CANCEL（取消防御）”的系统，即进行防御→GUARD CANCEL→施以反击。



◆滴水不漏的防御后是否就是绝命的一斩呢？

键位 操作图示



魔法攻击与一击必杀技的区别?

魔法攻击是需要魔法宝物的，最初只有两个，之后可在宝箱中拿到。要根据敌手来决定自己魔法玉的属性啊，否则就不能发挥其威力了。而一击必杀技则类似于《SF》中的SUPER COMBO（超必杀技）。



一击必杀技

◆给予对手致命打击，可扭转劣势的连续技组合。看画面眩目的图像煞是漂亮，而TAO象是在蓄波。



魔法攻击

◆魔法师TABASA此技的攻击范围之大几乎让对手无路可逃，魔法玉的威力不小啊!

四大角色资料披露

故事发生在未来的一片只有剑与魔法的土地，地球表面一片和平，但一个谜之世界却出现了。借着一群诡异魔物对各国进行侵略，使得地球被鲜血染红（《RED EARTH》本游戏美版名，由此得名？）……这时四名正义的使者出现了，他（她）们为了挽救地球的命运，拯救文明的毁灭……



桃

制霸各地武术大会的格斗家，形象十分可爱的小丫头。由于天资聪敏的关系，所以拥有出类拔萃的格斗感觉，其主要武器是附在脚上的大炎轮。是个适合初学者使用的角色。



这不是春丽的火焰古装铠甲雏鸡翎版吗？

武玄



世代背后支持日本德川幕府之忍军暗杀集团的首领，使用罗刹流忍术，速度极快。他的弱点在于魔法攻击的弱。

哇，古代忍者也使用现代武器了。

里昂

由于被魔道师咀咒变成半人半兽的斗士的他，攻击力奇高无比，魔力也很強，是个攻防兼备的厉害角色。



多么帅气的画面，正义的「温森特」（？）。

背景浮现出古希腊人物屏幕下起了流星雨。



塔巴莎

被称为天才魔道师的她将古代魔法与近代魔法融为一体，创造出“超近代魔学”。相对魔法最強，但物理攻击就很弱。



火系魔法攻击，又是一个驱使火焰的。（草×京？）

快快解决这个怪物吧。

游戏小评



对于格斗世家之一的CAPCOM最新出品的她，由于利用了新基板使得她骤然跃上王位，恐怕唯有《街霸III》才能打倒她（武断地说）。游戏充满了诡异和魔法的氛围，具有《D & D》（本期彩页有介绍）浓郁的气息，各种必杀技只有类似“SF II”系列中的“波动拳、旋风腿、真空波动拳”等三种指令输入，令得玩家更加得心应手，“为所欲为”。另外前文提到的游戏导入的新系统也极具新意，一个人的6种魔法攻击更是让你大饱眼福，开创视觉新感受……总之，还是那句话——不愧为CAPCOM！

成龙之“简单任务”日本篇





↑我欲吮手指，又怕不好意思！



←耐心地听取“东瀛武士”的教诲。



←选人啦，陈佩VS杰克。



→正宗的街机操纵指法。



↑可爱的笑容。

自从香港动作巨星成龙的新作“简单任务”（又名“白金龙”）在东瀛“上画”后，票房成绩不错。在日本参加首映式后的他来到了在日本游戏业界享有盛名的游戏杀手“新宿JACKY”（简称‘新’）的老巢，一向对GAME感兴趣的他决定与新决战街机新作“VR战士 3”。较量一下究竟是JACKY CHEN（成龙）厉害，还是新宿JACKY凶猛！

话说这日，来自HK的大鼻子JACKY来到了日本一号游戏杂志“任天堂通信”的编辑部，一脸谦恭之态向在那里享有“超级 VR 皇”的新宿JACKY请教“VR 3”的出招。对于这位国际巨



←我踢啦，你挡得住吗？



→嘿，嘿（呈李小龙状）

↑CONGRATULATION，我鼓掌！



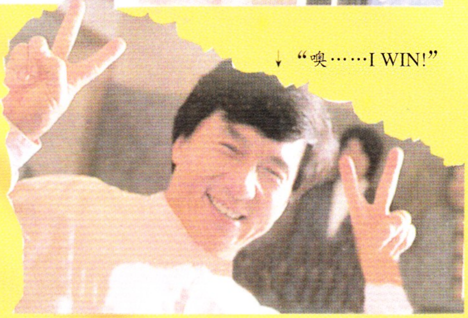


←连挫两员猛将，成龙的神情好自若。

↓又是以高蹴腿获胜。



↓“噢……I WIN!”





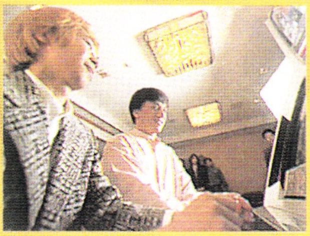




影片《简单任务》的经典剧照。

星，新君自然不厌其烦地“教导”。熟不知银幕下的成龙依然象银幕上一样身手敏捷，加之冰雪聪明，天资聪颖，不消一会儿，已将招术学得淋漓尽致。尽管他选择的人物是位女性，但她也是有来头的，就是来自中国的陈佩……成龙对于她的高蹴腿掌握得已是十分了得了，是因为他本人有着深厚的螳螂拳和醉拳的底子，所以对于屏幕上操着中国功夫的佩简直尤如自己一样（夸张了吧！）。最后竟将新君挫败，这时一直在旁边观战，早已忍不住心中怒火的，号称日本第一格斗天皇，主持“通信”中大热门栏目的笨笨丸（好好听的名字，嘻……）出场了……一时天地变色，但不出一会儿，风平浪静了。只见成龙高兴地又鼓掌，又摆胜利姿势，而刚才还豪情万丈的笨笨丸沮丧地低下了头……

哇，没想到银幕下的成龙也象影片中的他一样龙精虎猛，真是对他的景仰尤如滔滔江水连绵不绝！




浪漫剑心
他决定不再做杀手，然后并以其诡异之剑
指天祈祷。现在正展开一幅浪漫史诗的绘卷，
“剑心”之旅就此出征……


浪漫剑心——明治剑客浪漫谭
《电子游戏软件》杂志社敬赠

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™

龙与地下城之暗黑秘影



机种 ARC　厂商 CAPCOM　类型 ACT

在欧美甚受欢迎的科幻神话作品《龙与地下城》(简称D & D)系列已经被数家公司搬上游戏舞台，此次登场街机的是其系列作品新作《暗黑秘影》。游戏可以四人同时在魔法使，妖精，骑士和怪兽活跃的世界中展开战斗，比起前作（？）增加了不少厚重的世界观。另外角色方面也增加了两位新角色——魔法使和盗贼，还可以使用同样的角色，使得游戏充满了新的魅力。

游戏中导入了不少RPG元素，这也是此游戏的大卖点之一，例如有分歧剧情的故事情节等等。各种道具的使用也是要通过多种选择实现的。游戏的画面有些《圆卓骑士》的影子，游戏中眩目的魔法定会令你心旷神怡。六位主角拥有各自不同的武力和魔法，又会让你乐不思蜀，充分投入到此款游戏之中。笔者曾在北京某大游戏厅见过它，打斗时真是十分过瘾的呀！

熟悉《D & D》和不熟悉《D & D》朋友们，一起与龙走入那恐怖的地下城，探索那暗黑的秘影，与各种致命的敌人进行前所未有的战斗！！！



←齐心协力，共展宏图。

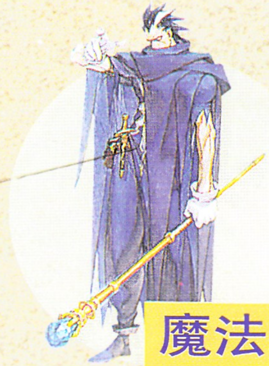


斧斗士

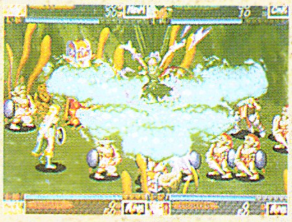
相貌有些象《战斧》中的老战士，也是个实力级的“选手”。



←看得出来他老人家正在使用空中必杀技吗？



魔法使



→屏幕上全是他的魔法：毒雾漫天。

体力较弱，但拥有强大魔法力的角色。



骑士

格斗技出类拔萃，擅长回复系魔法的领导级战士。



↑看，光辉的法术在手，任凭你是何方妖怪都快快显身。

在阴森的地下城中舞出龙的绝代风华！



盗贼

身轻如燕的具有高度探索能力的特殊角色。

←燃起巨大的火焰的强大法术可不是盗贼所能拥有的哦！

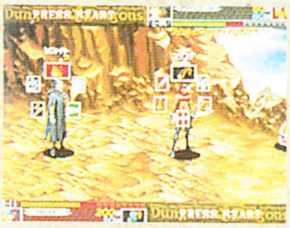


妖精



→满屏都是她那强大攻击魔法——光芒万丈。

可以使用最強魔法的角色，随着故事发展，功力会逐步成长。



←这是在选择什么呢，快去玩，你就会明白了。



玩具总动员之GAME休闲篇



↑好小巧的GAME手表呀！



→猜猜这只可爱的牛是干什么的，原来它是放在冰箱中提醒你不要拿太多零食的"减肥监督"，它会"哞"地一声……



↑→赛道迷你四驱，一个无年龄制限的体育"节目"，相信是许多朋友的梦想吧！



↑虽与游戏关系不大，但对于装饰居室来说是个好选择（走题了吧）！

历来玩具是儿童们的天使，许多玩具寓教于乐，寓乐于教，不仅得到孩子们的欢欣，也获得大人们的欣赏。对于开发智力、培养孩子们的动手动脑能力有着不可"磨灭"的功劳。在游戏的世界中，许多小玩意不仅是孩子们的心仪之物，许多岁数不小的人也对之趋之若鹜，视为至爱……（注：本篇纯属休闲娱乐版，与游戏的关系甚少，请原谅！）



→连龙哥也猜不出它究竟是什么东西来，告诉你——存钱罐。



来自《'95格斗之王》中的勇士们。

↓星球大战的战棋版，还附送"STAR WARS"的VIDEO呢！





←哇，王者之拳，异种格斗技大会选用产品。

"VR战士2"的钥匙链，很可爱吧！

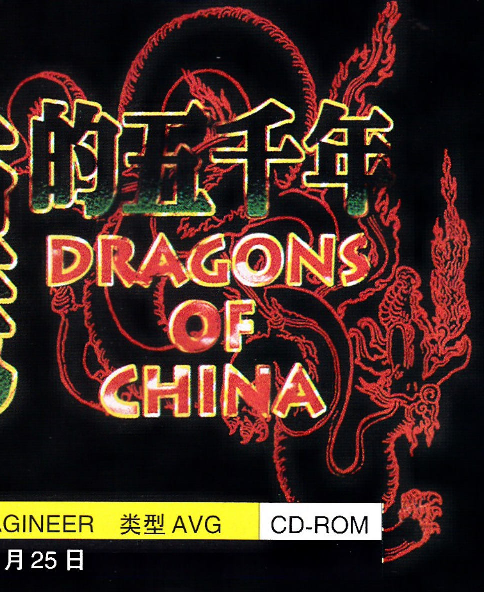




→香波GB，还是第一次听说吧！

玩具是否是人类最好的朋友呢？

龍的五千年 DRAGONS OF CHINA







SS　厂商 IMAGINEER　类型 AVG　CD-ROM
发售日 4 月 25 日

超豪华的制作阵容，传奇的冒险游戏！

一向致力于开发多种类型游戏的IMAGINEER，这次全部以中国的龙为主而制作的 AVG 终于登场了。其中最令人感到惊讶的就要算它的制作阵容，包括了寺田克也、加藤正人等各界的一流人士。相信由这些人来制作的这款游戏一定是值得玩家们期待的吧！

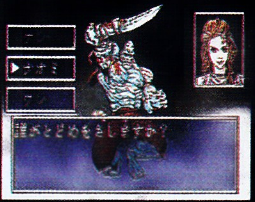


以未来的中国为舞台，以复活“龙”为目标，展开故事。

角色设计
寺田克也
相信许多人都熟悉“VF2”的角色设计吧！他的涉足范围很广，在漫画界和插画界均很活跃。

怪物设计
韭泽靖
在日本国内首屈一指的怪物设计师。“龙”的设计是参考了中国文献，再加上他自己的构思而成的。





以中国为舞台，关键词是“龙”。

邪龙



从永久睡眠中苏醒的邪恶之龙是破坏一切，拒绝一切的负面存在。它会是最后的头目吗？



不只是龙，还会有许多种怪物登场。不愧是韭泽靖设计。

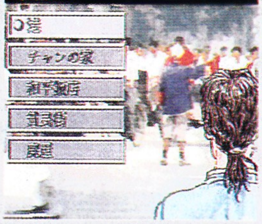
剧情
加藤正人
他是日本剧作协会的理事，另外也是日本学院奖协会会员，此外还参加电影剧本的写作。

音乐监督
都留教博
他曾担任过卡通《亚尔斯兰战记》的音乐监督。对民族音乐有很深的造诣，作品多以中国为题材。

游戏的流程

游戏由八个章节组成，每章的流程都是“情报收集和打小喽罗→打中头目→打大头目”。小喽罗和中头目是由各种怪物组成，大头目则通常是龙。

冒险



与人相遇，收集情报，与一般的AVG系统差不多。

战斗



每章一回，一定会与中头目对决。当然还有各种小喽罗。

与龙的对峙



每章的最后与龙相遇，能战胜的话就过关了。

在未来的中国展开庞大的故事

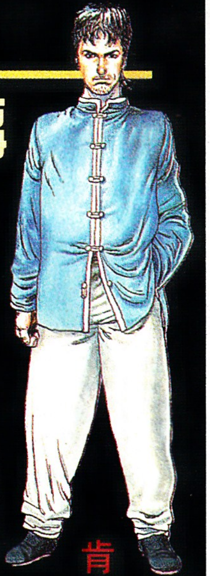
前面介绍了“龙的五千年”的舞台是在中国，时代是在近未来（公元 2099 年）。中国因高速的经济成长，即将在明年举办第二次奥运会，游戏的世界设定即是如此。为了建造奥运会体育场，而发掘到了遗迹，把被封印的龙惊醒了……，这是故事的开端。苏醒的邪龙飞上高空，最后消失在云端。在这一天之后，世界各地遭受到天灾，主要都市都遭受到毁灭性的打击。

主角肯是个不受世人认同，独自研究龙的青年，他所住的东京也因为龙的关系而消失得无影无踪。为了打倒邪龙，必须要收集沉睡在中国各遗迹中的“善良之龙”的力量，并将它们结合起来。可是，也因为如此，他必须到遗踪去，将这些龙从沉睡中唤醒。于是，肯就决定只身前往中国……



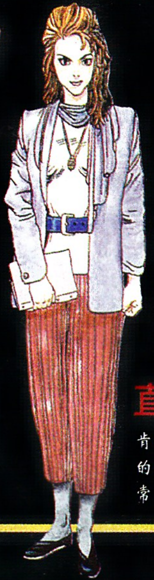
方

因为偷了肯的钱包而和他扯上关系的孤儿，视觉和听觉异常敏锐。



肯

游戏的主角，将龙当成实在的生物来研究，是个喜欢钻研的热血汉。



直美

肯的助手，对他有情意的聪明女性。对电脑非常内行，感觉敏锐。





肯一直坚持对龙的研究，却不被学会认同，可这次龙真的复活了。



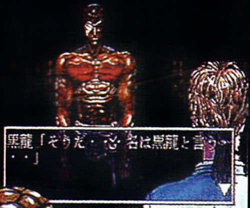
苏醒的邪龙引起了天地的异变，肯为了阻止邪龙而去中国。

掌握故事关键的“传说之八龙”

“传说之八龙”是在故事之中担任重要角色的八头龙：人龙、水龙、黑龙、火龙、光龙、冰龙、地龙、天龙的总称。它们的能力和任务是不同的，性格也不同。而它们是不是全部都是为了帮助封印邪龙的“善良之龙”呢？这里不作详细介绍了。下面介绍三头龙及一些由韭泽的插画。

传说之八龙

被认为沉睡在中国各地的龙们，就如同相片中一样可化成人形。当然，它们的真力发挥，要原来的形态。





黑龙

象征“力”的龙，以前在习武者中被当成神崇拜，战斗力是八龙中最强的。



天龙

位于八龙之最的龙，统治着一切。如果能得到这天龙之力的话，应该可以封印住强大的邪龙吧……

人龙

在八龙之中被认为最接近人类的龙。仙人修行后升天变成龙，就被传说为人龙。







←↑人龙的会话场景（人类形态）和变身画面。



陈

听说他是可自由自在地操纵龙的陈的后裔，他知道封印邪龙的方法。

超乱舞 NEO·GEO新闻

NEO · GEO TIMES

侍魂IV之天草降临

作为与“乱舞势力”交相辉映的本栏目与“势力”有着异曲同工之意，旨在介绍N · G的格斗新作，再现格斗场上英雄们的本色。也许已不是什么新闻了，大家凑合捧个场看吧，多谢老少爷们儿了……下面为大家介绍的就是曾经令我血脉沸腾的“断末奥义”，来，随我“老砂”（龙哥称）看个究竟吧！　　——SHADOW PHOENIX

胜负乱舞斩——尽在“断末奥义”！

所谓断末奥义就是指在业已决定胜负后，毫不留情地向对手进行追加攻击的华丽乱舞系血腥斩杀。只要满足特定的条件（难度一般），敌手的体力已没有且呈站立状态时，画面上会显示断末奥义指令。这时快速而准确地输入指令，传说中的“断末奥义”就会出现了，其特征就是华丽、乱舞、残忍、血腥……

满足下面特定的条件之一，只有1/2的机率，如果在打得敌手体力没有的时刻按住A键，那么就会有100%的机率使用这个特殊指令。

但是，满足了规定的条件在两个场合也无法使用。第一就是以娜可露露和莉姆露露作为对手的场合。第二就是对COM战时天草和壬无月斩红郎时的最终战时无法使用。

屏幕变黑，传说上演……

条件满足，记住指令





无情一斩



↑注意啦！机会来了，准备出击！





美丽的夏洛特被分尸了！

→将武器抛在地上挑拨对方，这是条件之一呀。





←面对倒下的娜可露露无法使用奥义，好遗憾！

“断末奥义”出现条件

A. 胜利时间在40秒以上

（如果是2局，不管哪一局的胜利时间都可以）

B. 抛下武器进行了挑拨至少在1次以上

“断末奥义”指令

↓·↓·↑·→·→+C

被斩惨剧频频发生

霸王丸的场合



“弧月斩”接“烈震斩”



豪快男儿两样必杀技结合使用的奥义，将宿敌纵向劈开。

塔姆塔姆的场合



上半身被斩飞



利用高过的风轮杀将敌人杀个血流如注，最终上半身不翼而飞。

风轮杀

真的一半一半





滑落

上半身爆破



断命幽冥末世狂冥
奥斩独行义不容情





收录4部《索尼克》作品大合集终于来到光环上了，尽管不久前已有部与MD“弗里奇岛”同样内容的美版SONIC上场，（不带它玩？）。

SS	厂商：SEGA	类型：ACT
	媒体：CD-ROM	发售日：97年6月

音速小子终于回娘家啦！！！

在MD上出尽风头，曾被视为SEGA标志的它终于回到SATURN的怀抱了，收录从《索尼克1》到《索尼克3》以及《索尼克与纳寇斯》四部作品，再加入了新要素。相信国内的玩家对它们是再熟悉不过了，那奔跑如风的可爱刺猬（？）和它那些伙伴们又会在SS上掀起一股“音速风暴”吗？



→空中漫步，厉害吧！

《索尼克1》



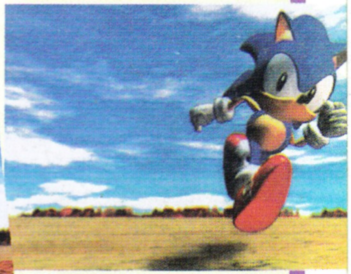
《索尼克2》

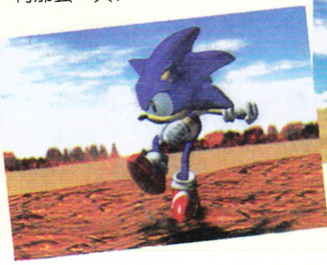
还记得吗？

←可以两人同时游戏，

超美丽的开场动画

OPENING MOVIE中有一个用CG制作的索尼克，何时在游戏中真正出现呢？相信会有那么一天！





←↑美丽的原创MOVIE，仍是它疯狂地跑来跑去（这小子不累啊？）。

充分显示SS的强劲机能

SS版中新加入的要素即是可以作为资料阅读的“索尼克世界”，其中会有一只POLYGON制作的索尼克出现，别当成新一代游戏啊。除了各代的情况可以了解外，还可以看到许多以前未被公开的情报，总之其中有很多等着你看的精彩东西哦……



←画面很熟悉吧！

看，DIGITAL MANLAL！

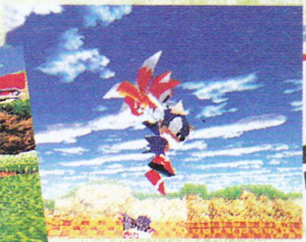


咦？……

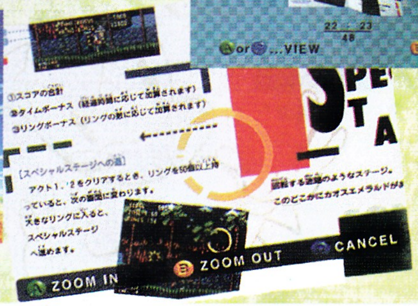




↑这图腾有什么惹得它看个不停？



↑哈哈，我也可以在空中飞了。



←↑可以尽情观看的资料，很怀念吧！

乱舞势力 特别版之

缱绻格斗世界的人们



↑我食指一伸，白毛八神庵登场，谁敢惹我？

↓哇，金家藩队，身形似乎有些与原著不同。



缱绻——形容情意缠绵。(选自《古今汉语字典》第565页)

(正当我诗意正浓时，不远处传来了一阵嘲讽的马嘶声，我侧首一望，原来是那只擅用偏方、秘技并不拿手的风马，他（它？）在说我胡拽！好惨呀，但我不气馁……)



↑男性版草雉京还摆个姿势，大尾巴狼——装深沉（？）。

↓女性版草雉京，多了一份秀气吧！



←这位绯雨小哥我不敢确定其之性别，大家说呢？



↑不知火舞嘛，还有些"真舞"的味道，而莉安娜就有些……

→很有女性气质的男装丽人—KING，帅气十足！





大家别走，我不胡侃了。我的"乱舞势力"栏目能得到大家的认同，在下这厢给大家请安了（风马又语：太阴柔了吧！），开个玩笑嘛。今后将不定期推出特别版，以使"势力"多元化，让大家在更富于趣味的世界中感

↓女性版的安迪似乎有些瘦小了些，虽说安迪本来就不骠悍。







←风间兄弟怎么变成风间姐妹了？

↓"梅莺毒"名剑欲出鞘，幻十郎（娘？）登场！

←来自《烈传》中的原创人物——疾风之铃音，还摆弄着桃花（作人比花娇状？！）……



↓《风云默示录》的牛头是也，小心爪子哦！

↓人气绝顶的黑子裁判也来了，看得清路吗？

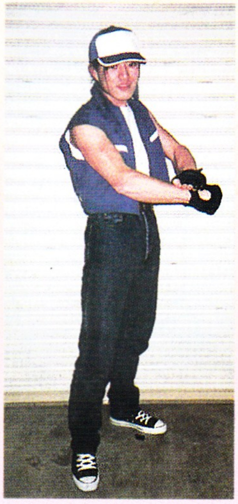






↑饿狼三人组——特瑞、东丈、吉斯，喂，吉大哥跑错地方了吧！

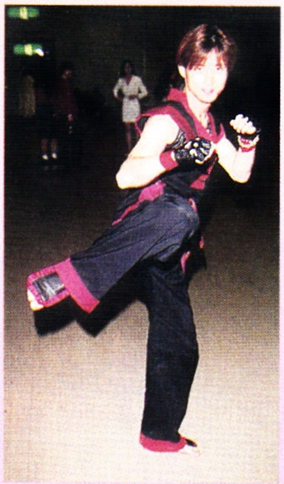
↓特瑞为什么不穿那件红皮夹克，而是2P颜色出场呢？





↑善哉，善哉，我望月双角来化缘了！

↓这位是跆拳达人金家藩吗？阿舅阿舅……



受GAME的无穷魅力。

对于格斗的精彩世界想必大家都对它情有独钟吧，从盛销的《96格斗天书》可见一斑。下面我们要看见的便是来自一衣带水的邻国的一群对格斗游戏趋之若鹜的FANS们扮演他（她）们心目中的英雄（雌）的景象。愿这些能为你在这炎炎夏日中送去一份别样的凉意，来吧！

—SHADOW PHOENIX

篮球飞人





《电子游戏软件》杂志　1997年5月

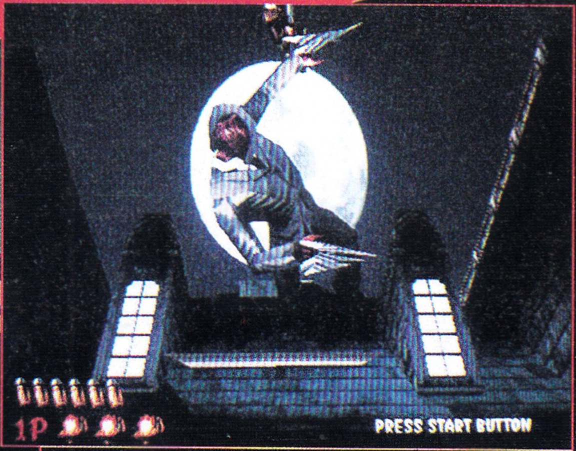
SEGA 特报!! AM1研

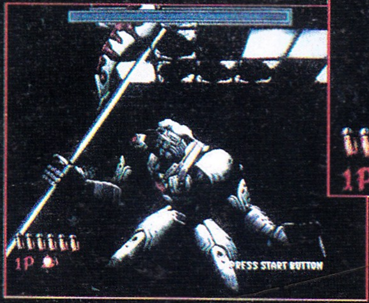
震撼诡异出击!

死亡之屋

机种 ARC　厂商 SEGA　类型 3D-STG

世嘉麾下天王之一“AM1研”利用 MODEL 2 基板制作开发了此部充满恐怖色彩的作品，看题目有些象 PC 上的名作《鬼屋魔影》。与 AM2 研的《VR 特警》的系统相似，但不同的舞台设定充分展现了本作品的魅力所在。你的对手全部是些亡灵鬼者，与《BIO HAZARD》中的鬼怪形象颇为相似。

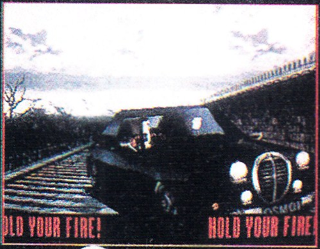




画面构成看似很简单明了吧，子弹与生命的显示很明显，左图就是关尾的首领形象。

潜入秘馆，追查真凶

1998年12月，遗传工程研究所“DBR署”的研究员莫名地失踪了，由于该组织的保密性，政府上层部门派出2名特殊工作人员前往这间充满谜题的“鬼屋”……







特殊工作人员
TOM ROWGUN



死灵们的令人

根据玩家的行动，道路不断变化

本作中近来十分流行的多路径也会出现，本作不同于其他作品的分歧方法。不是单纯的任意选择，而是根据你的行动来决定的，选择新的道路游戏就会有新进展，很有趣吧！

特殊工作人员

G



迫近的魔物们



←血肉横飞的攻击画面让你充分享受除妖的快感！

被袭击的研究员



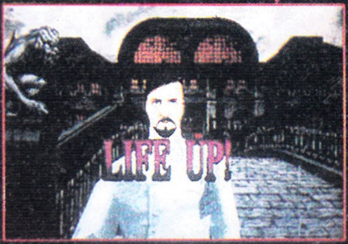
分歧点是这样的，扑过来的僵尸是研究员样子的人物……

死亡



如果失败了的话，研究员便会死去，故事发生变化。

救助



如果击倒僵尸，成功救出研究员，LIFE UP的同时，另一条路出现了。

THE HOUSE OF THE DEAD AOU SHOW展出，大受欢迎



今年2月19日在日本幕张举行的AOU SHOW中，它的展出得到参展人士及专家的高度赞扬。欧美海外版僵尸的血会被变为绿色的哦。何时家用机会移植呢？



枪与《VR战警》的枪相似，但这不是最终模样哦。



恐惧之声，正从那间屋中传来……

玩具总动员之GAME前线篇





←五款SEGA版SONIC溜溜球，来一起溜吧！（溜不好瞎溜……）

←来自《樱大战》中的真宫寺樱、大神一郎等Q版战士。



→哈哈，“噗哟噗哟”炊具登场，厨房中也GAME化了（？）。

天使在人间？！





↑两组“铁拳”队伍中，孰正孰邪你分得清吗？（均来自《铁拳2》）

→一群来自《天草降临》中的迷你壁毯「战士」。

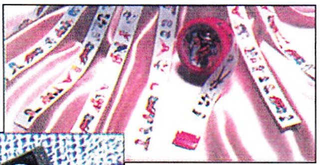


作为《95典藏本》中“模型首办最前线”及今年第2期中的“GAME休闲篇”的续作如今诞生了！

此次的内容与游戏的关系多了一些，不似“休闲篇”中那么休闲了，来坐好，与我一起徜徉在这令你兴奋的世界中，让这些可爱的“天使”们伴你度过这充满希望的春季吧！



←又一群来自「侍魂」世界中的「壁毯」战士（不是MINI版本）。





↑←《'96格斗之王》的钟表、复写画是否能独霸市场呢？





↑遥望天草城，霸王丸立志除魔。



↑来自《风云默示录2》中的凤凰脚，很华丽吧！

乱舞

97年第一次与大家见面，但愿本栏目与“超乱舞新闻”能得到众位玩家的认同与支持，Thank You！

96年SNK可以说结出硕果累累，从《龙虎之拳外传》、《神凰拳》、《霸王忍法贴》到夏末的《'96格斗之王》、《风云默示录2》以至年末的《天草降临》等等，以及众多名作的次世代移植计划的成功且造成了一股空前的“格斗热潮”，加上其它公司的格斗作品的浪潮汹涌，此股潮流似乎融成了一团烈火，熊熊在我们心中燃烧。

今年刚开始已有两部让大家心动的游戏即将出笼：《真说侍魂烈传》和《REAL BOUT饿狼传说SPECIAL》。相信今年SNK会更让大家“心甘情愿”的，起码是“心花怒放”吧！

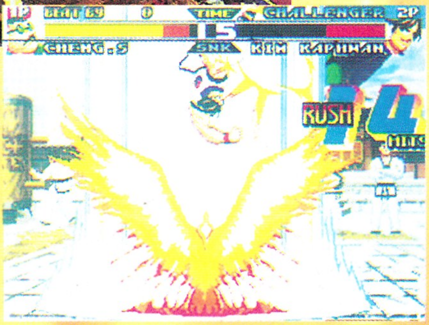
——SHADOW PHOENIX



→群弹乱飞，着家伙吧！

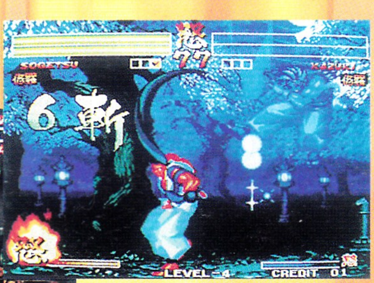


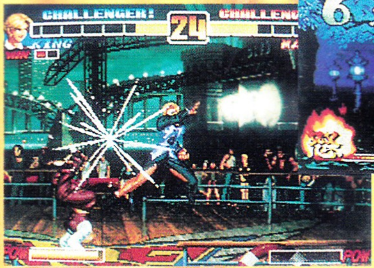
←らい，やだね！！！大蛇雉登场！



→《REAL BOUT SPECIAL》中金家藩的凤凰脚较前代更为“辉煌”。

→哈哈，我风间苍月的功夫很诡异吧！





←哼，即使你是KING，也只有挨打的份儿。

↓对银发壬大叔，法国女侠夏洛特有获胜的希望吗？



饿狼风云录之 比利

吉斯的战将之一，忠心耿耿！

真正的棍技大圣，出神入化！

燃烧火炎三节棍吧！



↑高跳至空中后下袭的招术。



↑向斜上方击出的招式。



↑远距离的攻击判定，注意范围。



↑摆个酷姿势，飞起火炎的超杀，FIRE！



↑曾为当身技，又转为打击技的招式。



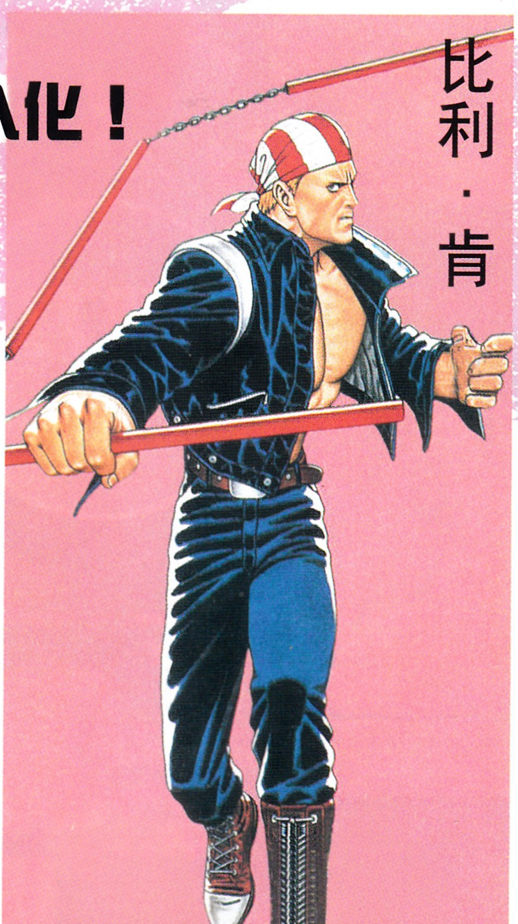
↑从前输了会哭，现在不会了！



↑十分傲气的样子吧！



↑是潜在能力啊！此技一出，全身无敌！



格斗门派：棍术
国籍：英国
出生地：美国
职业：侍奉吉斯
出生日：1966年12月25日
年龄：31岁
身高：179cm
体重：77kg
血型：B型

好食之物：蛋类
厌恶之物：命令
关心之人：妹妹
爱好：洗澡
擅长运动：运用棍棒跳高
喜听之音乐：PUNK
特技：弹奏吉他之SOLO
登场作品：《饿狼传说》系列，95格斗之王。



↑I'm gonna bust you so bad!

●衣着的历史



↑回复初代形象？只不过颜色变了。



↑帅气的黑皮夹克很METAL吧！



↑终于变成皮衣了，知冷知热的。



↑与前代没什么大的区别。



↑瞧吧，英国国旗装！



↑背带裤、赤膊（暴露狂？）

THE KING OF Fighters '96

相信《'96格斗之王》的土星版本大家早已尘封了吧，去年12期及《'96格斗天书》中介绍两位BOSS均未有图片说明，这里呢，就向大家作个图文并茂。也许许多玩家已对这不屑一顾了，但要明白还有更多的朋友是没有看过这两位来自'96的FINAL BOSS!

GOENITZ



性情残暴的OROTI一族的牧师，玩过《96》的人都会说他很“流氓”，（招术与《天草降临》中的风间苍月类似），且随时都能出超杀总给人以极为可怖的感觉……

腕电～真空波



←↙↓↘→+任一键

←强力暴龙卷的位置通过按键来确定。

腕电～磨灭



↓↙←+拳键

←类似薇思一式腿技的上段攻击技。

冰河



↓↙←+拳键

←瞬间消失，令人防不胜防的速度型招式。

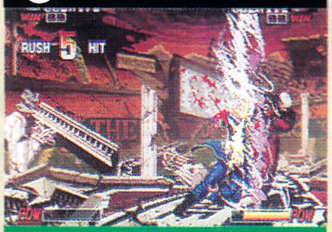
超 真八稚女·蛟



↓↙←↙↓↘→+拳键

↑利用突进冲击的乱舞技后将敌人掷飞。

超 真人稚女·靶



（气满时）↓↙←↙↓↘→+拳键

↑捕猎敌人，龙卷包围，极度乱舞。

超 黑暗哭泣



（近身）→↘↓↙←→↘↓↙←+轻拳

↑一声“永别了”之后用龙卷对付敌手的杀招。

再次提示：首领你也可以使用。

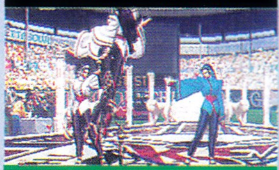
角色选择画面时，按住开始键的同时，输↑+Y·→+A·←+X·↓+B即可。

神乐CHIZUKU



众所周知她是守护三种神器之一的神乐家末裔，虽然功力不象GOENITZ那么深厚，但用好了她也是会让你挠头的。

百活 天神之理



→↓↘+拳键

←利用分身向对手使出的对空技法。

百八活 玉响之瑟音



←↙↓↘→+拳键

←反射飞行道具的下段必杀技。

贰百拾贰活·神速之祝词

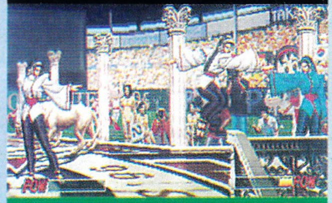


→↘↓↙←+任一键

←分身残像冲前的突进技，可与其它招式组成连续技。

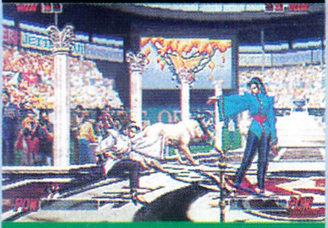
贰百拾贰活·神速之祝词·天瑞

↓作为前招的续招，威力更胜一筹，注意防御要蹲防。



（左招中）↓↙←+任一键

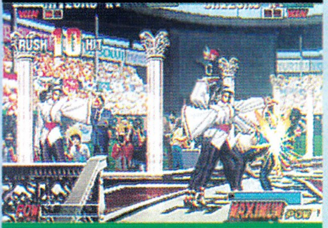
超 里面八拾伍活 零技之础



↓↙←↙↓↘→+拳键

↑封印对手10秒钟不能使用必杀技的招式。

超 里面壹活 三籁之布阵



↓↙←↓↙←+腿键

↑连击数十分多的超杀，实用价值很高的。

超NEO GEO乱舞新闻

真说サムライスピリッツ 武士烈伝



N·G	厂商 SNK　类型 RPG
	媒体 CD-ROM
	发售日预定6月27日

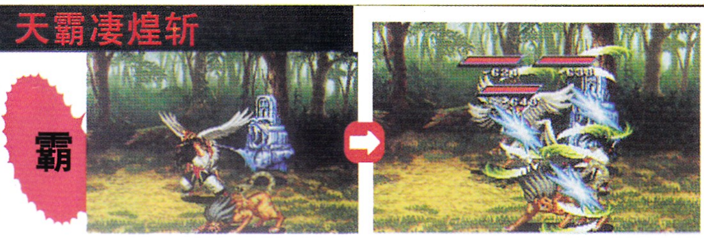
这次不会再拖期了吧，但愿3个机种同时推出会使这部作品大展神威。

角色奥义（必杀技）大公开！！

主角与搭档角色一开始便会使用几种奥义，随着故事的进展，角色等级的提高，修得新奥义当然是可能的了。下面为大家介绍的就是各位大侠们的“高级”奥义，随我来吧！

— SHADOW PHOENIX

霸王丸奥义　天霸凄煌斩



←来自《真侍魂》中的超杀，适于对付数个敌人。

娜可露露奥义　飞鹰连续击杀



←与爱鹰对敌突进，实行连续攻击。

牙神幻十郎奥义　三连杀·磷



←曾被特工黄视为很难防的一招也登场了。

桔右京奥义　秘剑·燕返



←华丽的招式令敌人浴火其间。

查姆查姆奥义　前跃爪挠



←跳入敌阵，抓抓抓……（敌语：快闪！）

加尔福特奥义　电光斩



←带着雷电之光斩杀这些祸害人间的怪物。

莉姆露露奥义　神之镜



←在我方角色前竖起神镜，对敌人攻击有削弱作用。

夏洛特奥义　前进喷泉



←带着残像高速突击的灭敌之招。

千两狂死郎奥义　狂死郎宴舞



←舞动火炎雉刀，决意除魔的红发歌舞伎。

疾风之铃音奥义　风刃眩瞑阵



←用疾风将敌人困在其中并使之晕倒的招式。

“超杀”条件依然是蓄满“怒槽”

攻击时要不停地按押C键，怒槽蓄满后，会发出名为“成长奥义”的强力攻击，右图即为查姆查姆的成长奥义。



临场感十足的“拼剑”仍健在

数代中爽快的“拼剑”今朝不会因为是RPG就消失了的，那火花四溅的感觉还会激荡在你心中的。





Real Bout SPECIAL

REAL BOUT饿狼传说特别版

究竟又隐藏着怎样的秘密，自上集吉斯死后此次诸代人物共19位全部亮相，是否与“秦之秘传书”仍有关系呢？吉斯大人不会又复活继而成为FINAL BOSS吧？

NEO GEO	
厂商：SNK	类型：FTG
容量：394M	媒体：CD-ROM
发售日：未定	

传说的格斗家集结再现饿狼精神！

终于，等了一年，《饿狼传说》的第6弹出现了，系列完结的谣言不攻自破。除了吉斯外前作的15人，加上系列中的4名人物，总共19名角色，组成了阵容还算庞大的“饿狼军团”。继续沿袭上代系统并加以改进，再次在格斗业界的星空迸发出耀眼的光芒……

胜利永远



↑TERRY恶狠狠的眼光很有狼的感觉吧！



←威风凛凛的克劳撒总给人一种王者的至尊气质。

新的战斗由此开动！



↑唐福禄、陈先生、劳伦斯和克劳撒四位老角色的回归更为游戏增色不少。

谁才是你心目中的英雄



←虽然主公已死，但比利仍会参战，是为了让吉斯复活吗？看，角色们的笑容还是那么健康灿烂……



→哇，BLUE MARY换上了绿色的夹克，与TERRY好象更加相配了，“皮服一族”啊！

斗志昂扬！

会集POWER，瞬间“解放”

《饿狼传说》一向以其华丽的必杀技著称，颇具爽快感的连续技很是让人怀念。（尤其是前作加入了“连击表示”后）。

前作的“超必杀技”、“潜在能力”曾在日本被人称为“荒廖绝伦、乱七八糟”的拥有强大威力的华丽杀招。“超必杀技”即被称为“S·POWER”的东东，是在重伤或能量满档时可用的，本作中它将被“描绘”得更加华丽。而“潜在能力”是在重伤且能量满档时才能使出的，仍被称为“P·POWER”。而今作中新增的“H·POWER”，是被称为“BREAK SHOT”的特定必杀技，以后会在《乱舞势力》或《格斗天书》中报道，到时会向大家细细道来。



S·POWER

↑胖胖的陈先生向正在斩影拳的安迪掷出呈抛物线状的“爆气弹”，这就是他的“S·POWER”，样子很有趣吧！

H·POWER

↓克劳撒的新必杀技，从对手的头上到脚下彻底攻击，望月双角正在受火的洗礼……



杀气振天

→西班牙斗士劳伦斯的必杀技还是那把在血红披风后的剑。唐老师傅只得跳来跳去了。





←腿的玛莉如何是好呢？双角这招让正在向空中踢不是「潜在能力」？！

“战斗等级”系统仍健在！

从上代承袭下来的此系统颇受玩家好评，你大可不必再与朋友互相较量来决定自己的等级，可以从各场战斗中享受高“LEVEL”的快感了，从最高的“SSS”到“C”的8种阶段是否在本作中仍然一样呢？拭目以待吧！到时会很有成就感的啊！



→要挡住，克劳撒的超杀「帝王波动拳」舞仅仅使出龙炎舞是不够的吧？！



极为豪快的夺命厮杀……

「狼战士」的传奇



特瑞·伯格

←由于养父被吉斯杀害，心生无比憎恨之情而开始战斗的他，现在吉斯之死，他则为了成为“TOP CLASS”的格斗家而再度来到这血腥都市……



安迪·柏格

→自幼以超越兄长特瑞为目标，曾因唐师父未传给自己八极圣拳而奋发练功的他，努力练习骨法，其与舞的情侣关系也有助于武功的进展……



乔·东丈

←来自泰国，是伯格兄弟挚友的他，曾一度活跃在世界泰拳王国，天性豪爽的他被大人视为超人、小孩视为英雄。这次他的挑拔不会又是《'96》中的……



不知火舞

→父亲不知火半藏的死使之成为不知火流忍术的正当继承者，漂亮的身材和华丽的招术历来动摇不了她在玩家心目中的偶象地位

新款必杀技登场 战事白热化进展

人物新添了必杀技对玩家来说真是件好事。众多新增的必杀技会令本已华丽的饿狼再披上一层光辉。本集人物也向卡通化发展，难道是大势所趋吗？不过与近期风格颇为统一，让人看了不会觉得突兀。好象背景也漂亮了许多，总之，很值得期待的。



↑唐老师傅也有新招上市了，上半身变大后向天空喷出了气火弹，好象可以控制弹的方向啊！

哦，喔—啦！



↑弗朗哥这款新招样子很象兄贵正在夸耀自己的肌肉吧。



←来自香港的陈先生的新技，那滑稽的模样与这恐怖的招式似乎不太相配吧！

新技？旧技的演变。

作为格斗热作的续作，一向是延用上代中的招式，不过也定会对许多招式行修改、进化，演变成更完美，更威力的杀招。比如右图中东丈的“死亡龙拳”从初代到现在已被改变得威力不知大了多少倍了。这么说，难道是……招式定会更加有看头，更加充满了让人心动的感觉。



让人迫进死亡「死亡龙拳」变得更加了吧！



→作为前代潜在能力的「突击双拳」本代中变为普通杀招了吗？

多重战线变回2条！

利用多重战线来向对手进行攻击是《饿狼》系列一大特色之一，至今好象只有《风云默示录》引进了此种系统。从3代起的3重战线系统到本代只剩2重了，据SNK公司开发人员称是为了更加重视连续技而使战线简单化，不必再过于繁锁地穿梭在战线之间，移形换影，搞得玩家有时晕头转向。这样，利用战线系统来增加战斗的战略性不再是伤脑筋的事情了。



↑运用D键简单地换位令战斗更具魅力。

↓嘿嘿，谁也打不到谁哦。





陈先生

←以香港为据点，亲自临战的他，曾经在唐老师父处学习八极圣拳。现以太极拳迎敌不会再杜撰出街头斗士的假比赛了吧！到底是正是邪？

唐福禄



→八极圣拳的创始人，本作中最少有3人都是他的门下。掌握神拳真髓“气”的老人今年不知高寿几何了。中国功夫真是独步江湖呀！

劳伦斯



←来自充满异域风情的西班牙之斗牛战士。虽然外表很是浪漫倜傥，但手段极为残虐，那把赤红披风后的剑染满了敌手难以计数的鲜血。

克劳撒



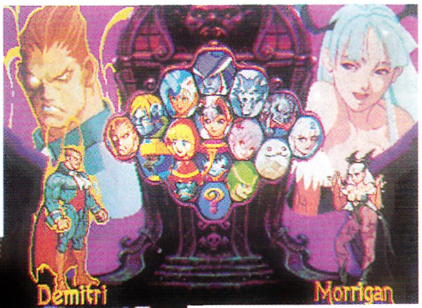
→操纵欧洲历史的影般的名门世家后裔，拥有深不可测的武功和最优异的体魄。人称“战斗的天才”的他对艺术的鉴赏性也是独树一帜的，帝王级战士。

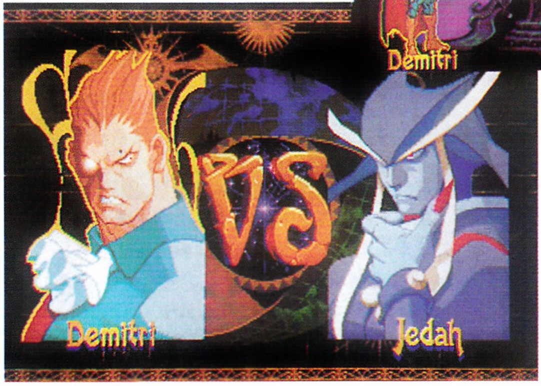
恶魔救世主之吸血皇族

机种ARC　厂商CAPCOM　类型FTG　发售日97年

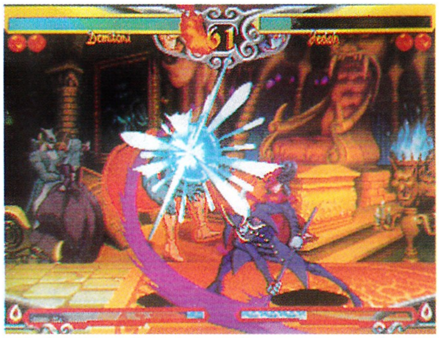
恶魔战士们沉寂了2年之后，决定再度掀起吸血风暴，不让本厂（CAPCOM）的“街头霸王”们独美于天下……

此次新登场角色目前暂定为4人，相信到时定会有神秘的几位隐藏人物出来助阵的，不信你就等着瞧！由于time紧迫，资料不多，此游戏的系统方面有何改善还不甚了解，不过大家从下面的图片中大致可以猜到一些吧，便愿不会让大家失望，那么再跟我来一次图片之旅吧！





↑←更加充满迫力的选人画面会令你耳目一新，特别是人物的大特写更是帅、酷、美。

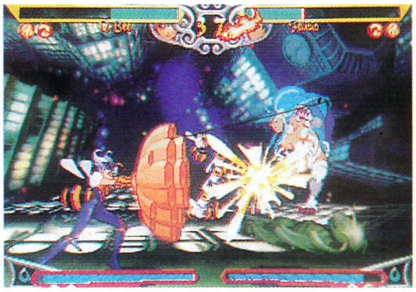


←这位新角色究竟使的是何种兵器让来自罗马尼亚的伯爵这么狼狈？



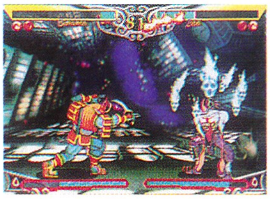
↑这位带小熊的小女孩手持机枪，她是来自何方的神圣呢？

↓Q·蜜蜂拿起巨大的蜂巢向猫女进行疯狂地进攻。





↑维克多的手臂似乎比前作大了许多，雪人被“电”击得不善！

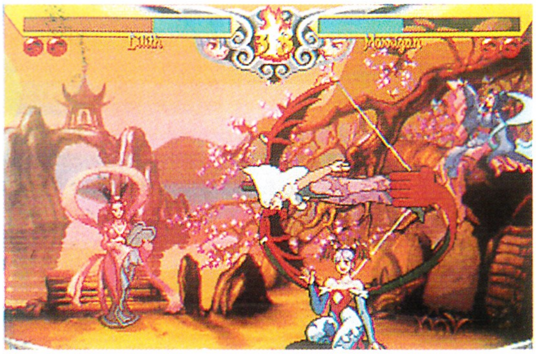


→传家宝刀在手，鬼魂受死吧！



→气氛仍是这么阴森可怖。

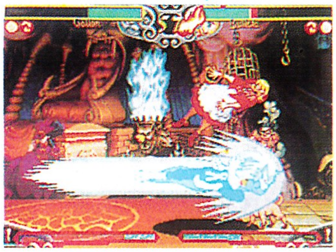
恶魔吸血世间孰正孰邪
救世皇族天下是梦是真



→看背景好象是中国神话中的天宫，她俩在玩什么呢？



←埃及法老王的「棺之舞」仍健在，不过好象华丽了些。



←狼人一个「野兽爆发」，将那位面目可憎的小女孩「窜」了个跟头。

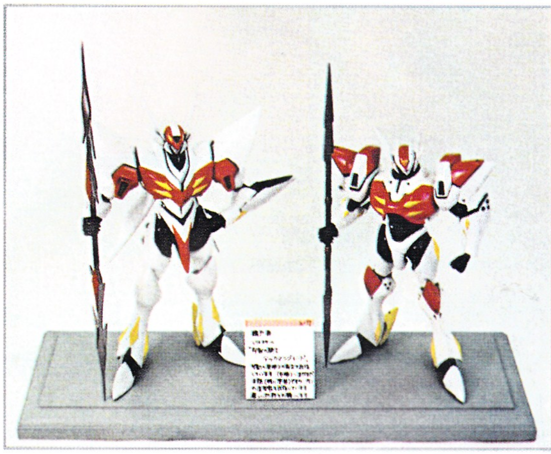


←冰与火的对决！

首办名作欣赏



原口行雄
“机动战士”







岛津贵光
“勇者警察”



木崎 真
“白虹”



大森直子
“钢弹WING”



喜田纯子
“机动战士”

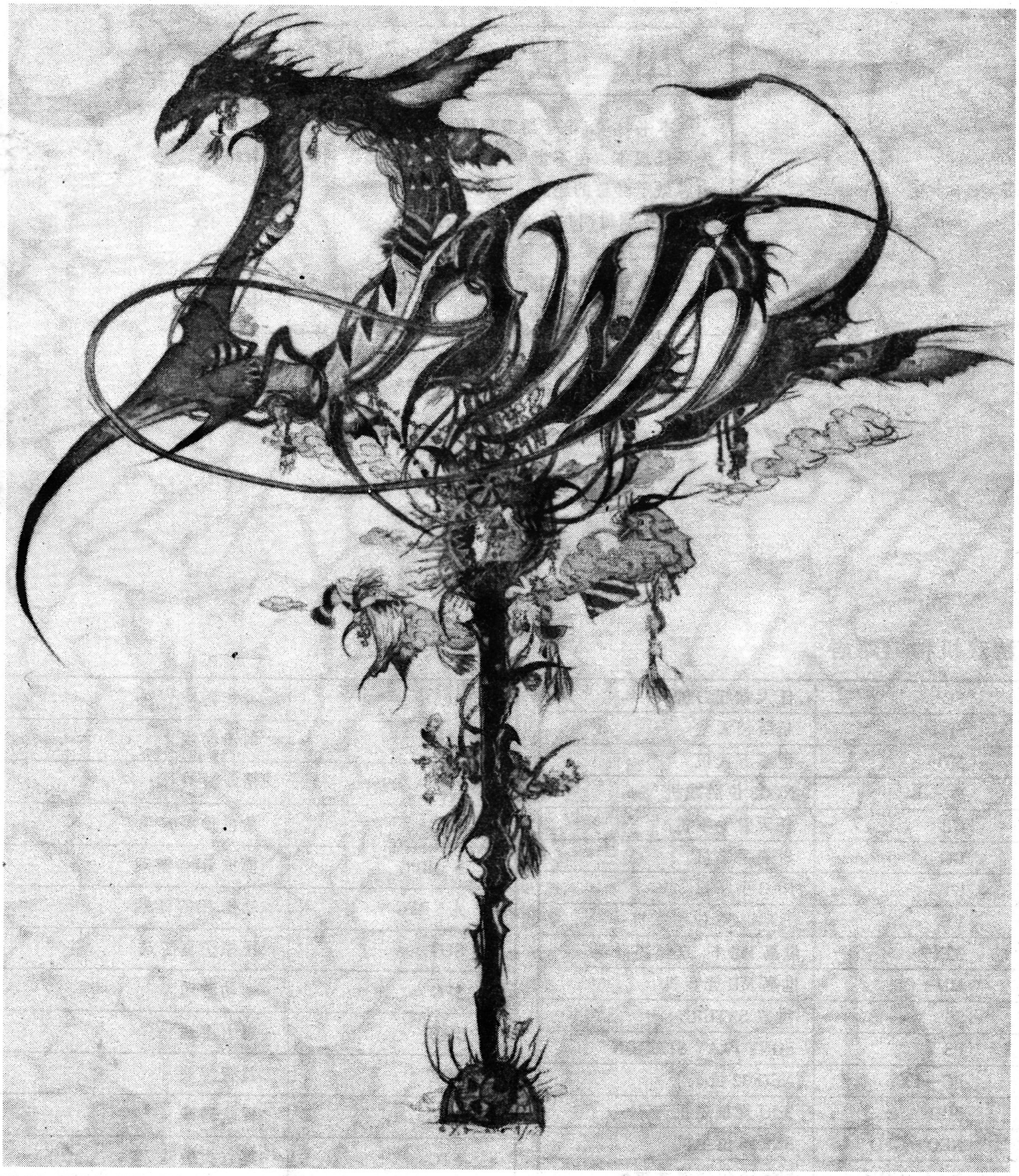

THE KING OF Fighters '96
NEOGEO Collection


《电子游戏软件》杂志社 1997年6月


超 时 空 要 塞
MACROSS纪念版

电子游戏软件

九七年1月—6月合订本



电子游戏软件杂志社监印

出版说明

本书收录《电子游戏软件》97年1—6期内容，为降低成本，在不影响杂志全貌的前提下对刊物内容做了必要的删除。

A、各期封面封底全部删除；

B、黑白内文及彩页的广告全部删除；

C、全书保留了各期杂志原页码，凡短缺页码者均为删除之广告，请读者明鉴。

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO・GEO	SNK16 位主机
N・G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S・RPG	模拟 RPG 游戏
A・RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

新年快乐!!!

97·1期目 录



月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP　ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:6.40元

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

TOPICS & ETC. 申城呼吁软件分级 发展健康游戏市场

本刊上海专讯（记者：KEN） 沪上的新闻媒体于近日表示，电脑游戏必须分级，并纳入健康管理轨道，以便于娱乐软件市场的健康发展。

申城大报《文汇报》于12月11日刊登了有关报道，并发出了"40岁的与14岁的，总应有所区别吧"的感叹。报道在肯定了电子游戏调节娱乐作用的基础上，对目前国内软件市场良莠不分，管理混乱的情况提出了批评。该报记者援引台湾对多媒体光碟进行分级的例子，建议有关部门也采取相同的行动，对国内的游戏软件进行分级管理，在软件外包装上标明级别，以方便用户选购。

对街机进行分级管理，使各年龄阶层的玩家都能享受到这种高科技的健康娱乐，这是上海已经在做并行之有效的方法。同样的，随着电玩业的发展，对家用游戏软件分级而治，使老少男女都能皆大欢喜，看来也已经到了时候。上海是否会在这方面再次"领先一步"呢？且让我们拭目以待。

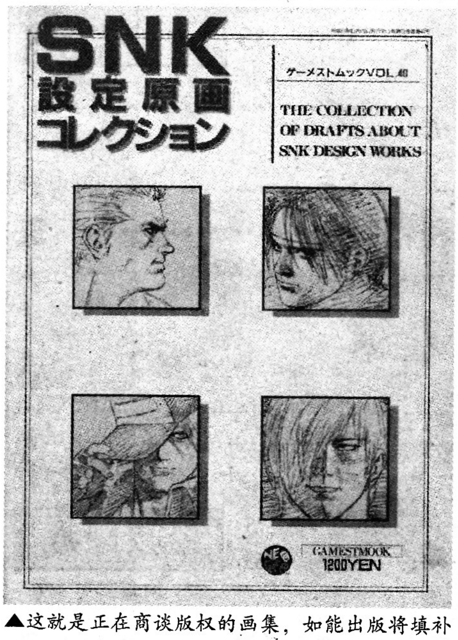
NETWORK 中国第一条大规模电脑通信网络建立

本刊北京专讯（记者：KEN） 中国历史上第一条大规模的电脑通信网络"CEI net"于96年12月3日正式开通，日本的NEC公司为构筑该网络系统提供了近十亿日元（约合人民币7千万元）的先进技术和设备支援。

CEI net由国内最大的经济信息机关——国家信息中心协助建立，在全国设有50家受信网站，为用户提供各地的生活、观光旅游、经济等信息资料，预计到2000年将有8万人通过该网络进行查询。并希望借助NEC的帮助，在不久的将来使该网络与日本国内的通信网相连接。

TOPICS & ETC. 外国同行对本社进行访问交流并洽谈合作意项

本刊讯 96年10月22日，日本著名出版公司新声社社长加藤博先生及其夫人著名编集人高桥已代子，在日本国际贸易促进会工作人员的陪同下访问了本社。新声社是日本著名出版社，主要出版旅游、漫画、生活图书、画册及游戏书刊，其中有国内读者较熟悉的杂志《GAMEST》、《GAMEST EX》，仅SNK游戏人物设定及大型画册即已出版近60本。本刊副社长向客人简单介绍了大陆游戏业的现状及本刊出版发行情况。加藤先生认为，中日两国文化有很深的渊源，读者又有相似的审美趣味，出版方面的合作应有广阔的前景。双方商定就版权授与等问题进一步接触，据本刊记者所知，谈判的第一本书是《SNK游戏设定原画》，内容包括SNK制作的《饿狼传说》、《95格斗之王》、《斩红郎无双剑》、《龙虎之拳》、《真·侍魂》等十几部游戏的人物及部分场景设定原画。



▲这就是正在商谈版权的画集，如能出版将填补国内空白，也将是游戏兼画迷们的参考书。

EVENT 制做不良软件 光荣被罚50万

本刊天津专讯（记者：KEN） 经过长达五个月的调查取证，光荣公司制做不良软件的事实已基本查清。12月4日，天津市新闻出版管理局对"天津光荣软件公司"作出了罚款48万余元人民币的决定，追回并销毁了所有已发往日本的有关软件，天津光荣的日方负责人已在媒体上公开道歉，并表示此类事件将不会再次发生。

今年7月，天津光荣软件公司接到了日本总公司发来的战略模拟游戏软件"提督决断3"的中文制做和图形修饰任务。由于游戏有美化日本侵略战争的倾向，且在游戏中出现大量二战期间日本战犯的头像及照片，天津光荣的部分中方员工拒绝完成此项工作。日方负责人因此以"不能完成上级交付的工作"为借口开除了有关员工，并要求其它人员接续未完成的工作。天津市领导对该事件非常重视，新闻出版管理局成立了专门的调查小组进行追查，并于近日作出了上述处理决定。

SCOOP

依法而治 循序渐进

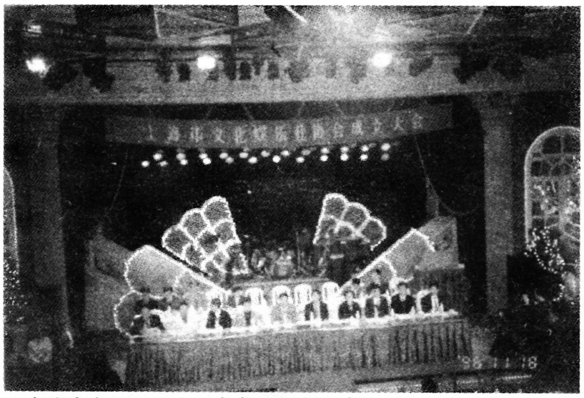
——访上海文化娱乐协会副会长、上海南梦宫有限公司董事长钱自清

特约撰稿人:叶伟

虽说和钱总早已是老交情了，但是当笔者听到他的新“头衔”——上海市文化娱乐协会副会长的时候,仍然不免又“吓了一跳”。尽管这位外表看上去平平凡凡的老总,被许多业界的人士认为过于“保守”和“稳妥”,但仍然会常常有出人意料之举发生。

“稳妥并不是一件坏事。至少就现在的国情来说,就目前的电玩业来说,循序渐进是最好的方法。”钱总对业界的评论有他自己的看法。“作为中外合资企业,要在国内求得生存,急功近利是要不得的。如果照搬国外的营销策略而不考虑国情,南梦宫就不会有今天的成就。”

钱总认为,电玩业实际上是一个与老百姓生活紧密相连的产业。大家手里有了钱、有了闲,才会想到去娱乐,而要来电子游戏中心娱乐,就更要得到大家的认可才行。这个“认可”,只有靠慢慢的潜移默化才能做到,急是急不出来的。



▲上海市文化娱乐业协会成立大会的情况本刊上期曾作报导。

“上海先前的电玩市场也是比较混乱的。游戏中心给人的印象就是黑暗、脏乱,是流氓聚集、将青少年引入歧途的地方。南梦宫进入上海之后,首先就力图在这个方面做彻底的改变。”

事实确实如此。南梦宫当时在上海开的一号店可谓开国内之先河。游戏中心面积开阔,窗明几净,完全禁烟,设备先进,还设置了沙发专供玩家休息,并有饮料供应。前文化部部长高占祥先生来此参观之后也赞不绝口,表示这是为文明、健康娱乐开了一个好头。上海市府有关领导对此也褒扬有加。

但是，最重要的还是必须改变普通百姓对游戏房的印象，因为他们才是游戏市场发展的主力军。

南梦宫在一号店成功开张之后，通过与大型商厦合作的方式，在高档居民区中又开设了徐汇店和淮海店，以自身的“正气”来影响和改变人们的观念。

“一开始的情况当然是不太理想的。人们还是报着对游戏房的陈念。但是逐渐的，他们发现这里与以前的情况完全不同，不仅文明有序，游戏内容也是有趣而充满高科技精华的，成年人同样可以来玩。依靠这几家分店的影响,人们逐渐改变了对电玩的认识。”

在顺利发展了两年之后，南梦宫开始尝试着开设新的分店，并在报章和电视中作少量比例的广告。

“电玩广告是一个很敏感的话题，如果处理不当很容易引起人们的反感。所幸的是人们已经能够接受南梦宫的形式,从反馈的情况来看还是很好的。”

在事业的发展中,南梦宫逐渐发现有部分游戏非常适合低龄儿童游玩,但当时的法规并不允许16岁以下少年儿童进入游戏房。于是南梦宫便反其道而行之，将这些游戏机搬到游戏房外面供孩子们游玩，并逐渐形成了富有特色的“儿童区”。这种做法得到了市社文处的认可,并在新法规中做了适当修改,允许儿童区的存在和设立。

“事实上还有不少机种是适合儿童游玩的,如赛车、赛艇等。南梦宫准备在适当的时候将这些机器外移至儿童区。但是,由于人们对儿童玩游戏有一种根深蒂固的反感,现在还不宜走得太快。”

事实确实如此。当电玩之风在全国刮起的时候，有多少企业在遵循“循序渐进”这个规则?

有多少企业考虑到了消费者的认可和接受能力呢?只为赚钱而大量进口派金宫、角子老虎、赛马机、麻将机，正是这些人和这些机器把中国的电玩业带向了歧途。

“回想一下，南梦宫的稳妥还是走对了的。其实单凭南梦宫的实力，一下子开上十几个游戏房、进日本投币率最高的机器而不管其内容,都不是一件难事。但是如果那样做的话,南梦宫也早就被打倒了。一定要依法而行,这是我对南梦宫发展最主要的指导思想。任何为国内法规所不容的游戏和机器,上海南梦宫都是拒绝接收的。这次文化部发文整顿国内游戏机市场，唯独不包括上海市，这是为什么？还不是因为上海的法制完善,管理严格？不能说南梦宫在之中起到了决定性的作用,但是作为一个表率、一个榜样,南梦宫是有所贡献的。”

上海市文化娱乐协会的成立无疑是加强管理的一个明证。作为副会长，钱总希望协会能够起到国家管理机关无法起到的作用，协调好业界内部的关系，使上海乃至全国的文化娱乐市场都走上健康发展的轨道。这是他的心愿,也是国内每一个玩家的心愿。

电子游戏业作为高科技的产物，是一个正在高速发展中的阳光产业,随着社会经济的发展,前景将是十分美好的。然而现时现地,我们究竟应该以怎样的态度来对待和发展这个产业?是一哄而上,把它搞砸?还是依法而治、循序渐进？相信各位已经不难得出正确的答案了。



▲这个会议对于国内娱乐业的影响是很大的，我们衷心希望我国能进快的健全有关法规，让游戏业健康有序的发展。

SOFTWARE

获得 IBM 有力支持 中国软件公司进军日本市场

本刊北京专讯（记者：KEN） 中国大型软件公司北大方正集团，日前与日本 IBM 合作开发个人电脑桌面轻型印刷系统（DTP）。该系统适用于 IBM PC 或兼容机型，可方便地制做宣传手册、进行报纸编辑等工作。该系统目前正以进入日本的中小印刷会社和新闻社为目标，有力地切入日本市场，并有计划地开拓未来的亚洲市场。

此次合作工作，由北大方正提供 DTP 专用软件、日本 IBM 提供图像数据处理技术和相配和的打印设备，并对应已越来越普及的 INTERNET 网络。

在目前国内，已有近 70% 的新闻单位使用北大方正的 DTP 系统进行编辑等工作，该集团更在今年 3 月设立了日本法人。考虑到独自开拓市场的风险性较大，遂联合日本 IBM 共同进行研制和销售工作。由于北大方正的印刷系统在汉字处理方面比之美国的同类产品有着更大的优越性，故而在日本的前景非常看好。

TOPICS & ETC.

游戏音乐＝高雅音乐？《勇者Ⅲ》音乐会举行

本刊讯 11 月 10 日，日本神奈川爱乐管弦乐团在涉谷公会堂举办了名为“DQ SPECIAL CONCERT”（DQ 专辑音乐会），由杉山校一担任乐队指挥。



▲只有严肃音乐才能受到艺术家的注意，这说明什么呢？

与以前曾经举办过的“DQ 音乐会”不同，这次是以今年在 SFC 上新发售的《DQ Ⅲ》复刻版为主题的，加入了四首全新的乐曲，到场欣赏的听众给予了很高的评价。不难想象，不久的将来，游戏及游戏所包容的一切，会更深入地渗透到生活中的每一个角落。

NETWORK

香港多媒体服务明年开始

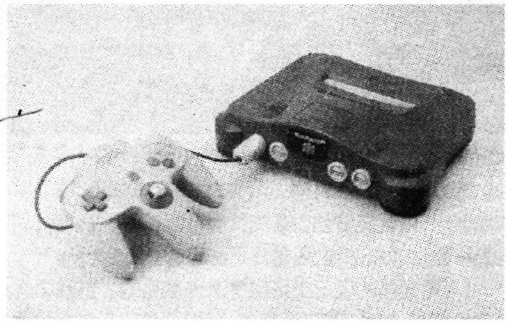
本刊中国香港专讯（记者：KEN） 香港电信局与日本 NEC 合作研制的、以家庭购物双向通信多媒体系统为中心的多媒体服务系统将于明年 7 月开始正式开通使用。届时用户只要使用专用的受信设备，不仅可以坐在家中进行购物，免却人海拥挤之扰，更可以自由选择喜好的电影、电视等节目观赏。香港电信局预计最初的加入人数会达到 3 万，到 1999 年可扩大到 25 万人。

HARDWARE

N64 在美国受奖

本刊讯 今年发售的游戏主机 N64 在美国获得“MACHINE OF THE YEAR 96”大奖。该奖项是美国最有影响力的情报杂志《时代周刊》于每年举办的一次家电制品的评奖。N64 主机就获得今年此奖的优秀奖，正如几年前 SFC 主机获得此奖一样。这次 N64 得奖的理由是图像处理和性价比高。

这回 N64 在美国得奖，是否就说明美国人对它偏好呢？如此的话，也许它风靡世界只是时间的问题啦？！



不再害怕复杂指令 HORI 电机推出三款 PS 手柄

本刊讯 12 月 6 日，日本的 HORI 电机公司推出了 3 种不同的 PS 用手柄。



◀厚重感十足的摇杆，具有强劲的记忆功能。

最大的一种是叫做“COMMAND STICK PS”的摇杆式手柄，它可以最大存储 32 种复杂的必杀技指令，并且有一个小液晶屏幕可将你想知道的信息显示出来，其中包括“指令重拨”这个功能。此摇杆售价 6980 日元（约合 560 元人民币）。

另一种是为单手操作（？）而设计的“GRIP CONTROLLOR PS”，售价为 2500 日元（约合 200 元人民币）。据称是适用于 RPG 和 SLG 的手柄。



▲这种手柄确实只适用于玩 RPG，对战游戏是绝对不能用它来玩的。



▼这次的十字键的设定颇类似早期 MD 三键大手柄的样子。

第三种是基本保持 PS 原先手柄风格的普通手柄，称为“HORI PAD PS”。该手柄最大的不同处是将原先 PS 的分离式十字键改成普通形状的十字键，这有可能会改进 PS 手柄玩对战游戏不利的情况。这种手柄有黑、蓝、灰、白四种颜色，售价为 2000 日元（约合人民币 160 元）。

HARDWARE

任天堂的最后阴谋 N64 用磁碟机系统公开



本刊日本综合消息 （记者：KEN） 被业界称为“任天堂本世纪最后最大阴谋”的 N64 用磁碟机系统 64DD 终于揭开了神秘的面纱。11 月 22 日在任氏的年度初心会上，人们得以一睹她的芳容。

该磁碟系统正式名称为“NINTENDO64 DISK DRIVE ”，采用磁化双面记录方式，最大容量 64MB，数据传输速度为 81 秒/ 64MB(相当于 5.4 倍速的 CD－ROM)，主机启动时间为 1.9 秒，用户可修改磁碟中最多 32MB 的数据。根据已经公布的技术指标，除在容量上尚有所不足以外，64DD 的其它方面是相当出色的。

对应 64DD 的作品目前已有两个，它们分别是“赛尔达传说 64”和“MOTHER3”。这两个作品对日本玩家来说耳熟能详，但在中国玩家的眼中就有点“面熟陌生”了。此外，任氏还表示了将出版卡带＋磁碟系统模式的软件，以对应高容量的游戏节目，使丰富的动画表现在 N64 上成为可能。

64DD 预定于 97 年中发售，同时预定发售的还有 N64 专用记录卡和带有振动感的赛车游戏用方向盘。任天堂计划利用 N64 内部搭载的 MODEM 机能，在网络游戏方面占据一席之地。

对于生死未卜、前途迷茫的 N64 来说，64DD 的诞生无疑是一剂有力的强心针。但是，专用磁碟机系统与现代流行媒体的不相兼容也是一个随时可能爆发的暗瘤。如果未来真的进入 DVD ROM 时代，64DD 的存活期无疑要打上一个大大的问号了。

EVENT

世嘉与现代成立合资公司

本刊东京专讯 （记者：KEN） 韩国对日本文化及娱乐的设防已有所松动。据 12 月 9 日从日本传来的消息称，世界最大的电子游戏企业世嘉娱乐株式会社已正式发表与韩国大财阀现代集团的合作意向，双方将联合销售世嘉公司的业务用游戏机（街机），其合资公司将在近期内成立。

韩国虽与日本仅一水之隔，但由于历史上的原因，不但对日本的文化娱乐商品一直持拒绝态度，本国的电子游戏业也一直处于低迷状态。今年以来，韩国对文化娱乐市场的政策大幅度缓和，游戏娱乐场所的营业时间也相应延长。此次世嘉与现代集团合作，必将强化业务用游戏机的销售份额，从而在逐渐成长的市场中取得主导地位。

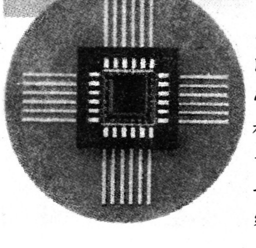
合资公司的正式名称为『现代世嘉娱乐公司』，总资本为 50 亿韩元（约合 4 千 700 万元人民币），现代集团的现代综合商事占 75%的股份，世嘉掌握着余下的 25%。社长由现代综合商事的田东秀担当，世嘉则在三名高层管理人员占有一席之地。

利用现代集团销售网进行的事业将在 97 年 1 月份开始，世嘉将依靠现代集团已有的条件向韩国输入散件进行组装销售。预计第一年的销售额将达到 2 千 500 万美元以上，到 2000 年更可达到 1 亿美元。

ACCESSORY

三菱研制新型遥控操作手柄 玩者将真的同怪物作战吗？





◀▲图上所示的即为该手柄的核心装制——人工视网膜，作用相当于自动门上的电子眼，但要复杂精密得多。

本刊综合消息 只要站在画面前，游戏中的人物就会作出同玩家相同的动作。这并不是科幻小说中的镜头，而是三菱电机正在研制中的新型游戏操纵手柄。

由于搭载了三菱自行开发的人工视网膜芯片，该手柄可自动实时捕捉目标物的动作状态。玩家只要在专用镜头前行动，便可以协调游戏中的人物作出相同的动作。

该手柄虽在试制阶段，但已表现出一定的实用价值。三菱曾以世嘉土星用游戏“十项全能”为试验，结果当玩家在镜头前奔跑时，画面中的角色也同时进行 100 米冲刺，效果相当不错。如果将它放在 ACT 游戏中使用的话，效果一定是不可思议的！

TOPICS & ETC.

光荣建立新会社 研究对象扩大至游戏以外

本刊东京专讯 （记者：KEN） 光荣公司的新会社“VC”于 12 月中旬设立。该公司除了进行软件研制以外，业务还扩展至商业和其它产业等各个方面。

新会社被称为“光荣 CAPITAL”，社长由原光荣社长襟川阳一担任，总资金额为 4 亿日元（2 千 7 百万人民币），全部由光荣总社承担，未有其它任何形式的投资或融资。公司的将致力于企业合并和经营策略顾问等事业。

VC 投资的第一弹即为收购英国 ALCONNER 软件公司，该公司在三维 CG 技术方面有较大优势，曾经为任天堂制作过多款出色的游戏软件。

S SCOOP

世嘉新战略风云再起 500万台突破指日可待

本刊综合消息（记者：KEN） 世嘉为土星玩家献上的“圣诞大餐”又有了续文。根据来自日本的进一步消息称，被称为“VR战士对格斗之蛇”的SS版超级格斗游戏“FIGHTERS MEGAMIX”，将可以使用“VR战士3”中的大多数动作，在像素方面亦有显著提高。

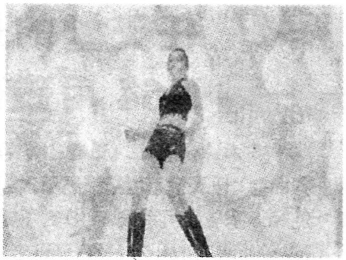
此外，土星网络化过程也正在顺调进行中。12月31日，专供网络对战的游戏“电脑战机 VIRTUA ON NET”正式发售，配备了SS MODEM卡的玩家可通过电话线相对作战。此外，活用土星机能的家庭用电视电话系统也正在着手开发之中，预计97年春天可正式商品化。与日本野村证券合作开发的股票投资系统也在研制中，土星的用户可将自己舒适的住家变成搏杀风云的大户室。



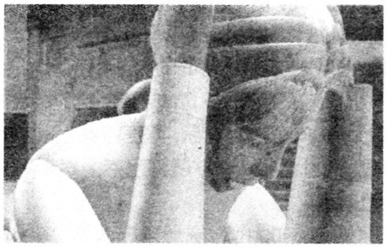
◀战士与毒蛇的超级混合乱斗！

到11月底，土星在日本的出荷量突破了400万台，这个成绩已超出了早先MD的记录。此外，世嘉在12月初正式宣布加入史克威尔创立的便利店销售网络，目前已决定将WARP公司的超大作“ENEMY ZERO”和“DIGITAL DANCE MIX——安室奈美惠”及所有的主机在全国1万5000家便利店中销售，此举亦将大大增加土星软硬件的销量。鉴于拥有网络的优势和“VF3”等大作的配合，世嘉土星在96财政年度内突破500万台的销量将指日可待。





▲▶正在日本当红的偶像歌星安室奈美惠和她的SUPER MONKEYS将在SS上再展风姿。



▲因与SONY意见不合而半途跳槽的劳拉，你在为什么而叹息？

A AMUSEMENT

将令游戏迷热爱的乐 SNK机器人演唱组设立



▶与真人一样大的机器人在进行演出。这简直太不可思议了。看看游戏给我们的世界带来些什么。她不光是娱乐、利润、就业机会，她所给与我们的更多是奇迹！

本刊综合消息 在SNK游戏中登场的5名明星将组成豪华的摇滚乐演唱组，而这并不是游戏中的情景！事实上，一个由草雉京、八神庵、麻宫雅典娜、特瑞和娜可露露组成的演唱组即将在日本土浦市的NEO·GEO世界上长期定点演出——当然，这些角色们都是与真人等高的、制做精良的机器人。但最与众不同的是，这些机器人的演唱和演奏并不是通过播放录音来达成的，它们是在做“真的”实况演出，相信一定会使拥护者热血澎湃吧！

E EVENT

电脑操作伤害肩腕 DEC赔偿600万

本刊纽约专讯（记者：KEN） 美国著名电脑公司DEC内部的三位美国女性员工，由于长时间操作电脑造成肩腕部永久性伤害，而状告DEC、要求公司进行巨额赔偿。日前，纽约州布鲁克林区地方法院已正式裁决，要求被告DEC公司向该三名员工支付总计高达600万美元（约合4千800万人民币）的赔偿金，其中原告一人获得540万美元，另外两位员工获得余下的58万美元。

在美国，同类的因操作键盘而引起的索赔诉讼已有千起，但大公司败诉这还是第一次。在此之前，美国的COMPAQ公司和IBM公司亦因同样的原因分别于94年和95年登上被告席，但均以胜诉而告终。

此次的裁决必然对今后的业界产生严重影响。对中国国内而言，随着电脑业的急速发展和电脑使用范围的扩大，相应的问题必然会随之出现。吸取国外同行的经验教训，做到早立法、早预防，已经是刻不容缓了。

N NETWORK

上学不用出家门 网络“假想学校”开学

本刊东京专讯（记者：KEN） NEC在INTERNET上设立的“假想学校”于日前开学。参加的学生有来自世界各地的中小学生，全部依靠电脑网络进行联系、教学和学术交流。有关的21所学校分布在全球16个国家，除日本有4所学校加入以外，中国、美国、澳州、加拿大、俄罗斯和墨西哥等国家也都进入了这个网络。

E EVENT

十年官司一朝裁决

本刊综合消息 自1986年起即缠绕在任天堂头上的恶梦终于结束了。历时10年之久的任天堂侵权马拉松审判于今年11月6日画上了句号，裁决结果以美国任天堂胜诉而告终。

1986年，美国硬件会社ELPECK状告任天堂侵犯其拥有专利的影像技术，该项诉讼于1994年作出了对任天堂相当不利的处罚：美国任天堂必须支付ELPECK总额高达2亿5300万美元的赔偿金。尽管此时任氏如日中天，但此举仍无疑是把任天堂往火坑里推。美国任天堂因此向美国联邦最高法院再次提出了上诉，两年之后终于得到了令人欢欣鼓舞的结局。

AMUSEMENT

游戏电影互相渗透 “樱花”与“BIO”将登银幕

本刊综合消息（记者：KEN） 到12月20日为止，土星版“樱大战”已经连续12周占据了日本最佳游戏排名的第一把交椅，每周的得分均超过第二位一倍以上。正因为拥有如此骄人战绩，樱小姐的“生父”广井王子有意于将其改编为动画连续剧，以期满足玩家的需要，同时也可借此良机再大赚一笔。

无独有偶的是，同样大受欢迎的PS游戏“生化危机”也将推出剧场电影版。据称该电影将由德国康斯坦丁影业公司制作，公映时间、制作经费和主要演员目前正在计划中。

“那种恐怖的感觉将在电影中再现，敬请各位期待。”(CAPCOM宣传部)

加上去年公映的电影“街头霸王”，CAPCOM这次可谓是第二次“触电”了。看来如果万一在游戏界失宠(?)，CAPCOM加入影艺圈也大有搞头。



▶『BIO HAZARD 2』比前作更精彩，将再创AVG高峰。



◀『樱大战』的任何一方面均可称得上优秀。

SCOOP

INTERNET中的最新游戏消息

本刊网络消息（资料提供：软体动物） 通过INTERNET，本刊得到一些热作及热门话题，下面请看详细报道。

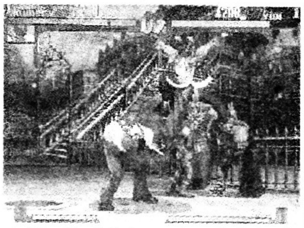
最为人熟知的2D格斗游戏“街霸”第三作“街霸3”的最新画面，已由CAPCOM公布，这款号称又将把剧情和画风转回到2代风格上，不再沿袭“ZERO”画风的作品，从画面中还是能看出“ZERO”的影子。

PS的支柱游戏“铁拳”即将推出3代，画面上看到的是未开发完成的试玩版，其中增加了新的人物。

最令人吃惊的是：不知何家生产的名为“N64 DOCTOR”的N64专用磁碟机将要发售。其功能不同于任天堂本厂的“64DD”，而是与国内玩家所熟悉的超任磁碟机功能等同。所不同的是，由于N64游戏容量大，使用普通3.5寸软盘做存储媒体已不可能，所以“N64 DOCTOR”是采用CD－ROM做媒体。而接驳方式既有接专用光驱，又可以接在电脑光驱及硬盘等媒体上，据称还支持VCD 2.0。

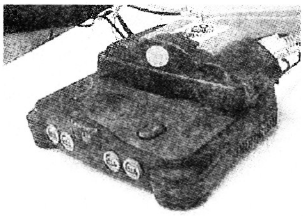


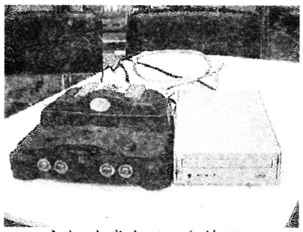
▲▶“铁拳3”的发售日期尚未公布。





▲“街霸3”中加入了几名全新的角色，但基本的风格是不会变的。





▲从外型上看，“N64 DOCTOR”与N64主机非常相配，太棒了！

TOPICS & ETC.

共同提高CG制作能力 史氏与加拿大公司合作

本刊综合消息（记者：KEN） 史克威尔于11月19日宣布了与加拿大电脑图形制作公司EWF的合作计划。史克威尔将引进EWF公司最先进的CG软件『玛雅』，以大幅度提高自身的CG制作水平。

EWF是美国著名的电脑工作站特技研究公司——SILINCO GRAPHIC在加拿大的全资子公司，其主力作品即是引以为豪的2D、3DCG图形，其产品通常使用于电影特技之中。CG制作软件『玛雅』曾在史氏作品『FF7』中部分运用，取得了令人惊异的效果。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★《神秘岛MYST》的续作《The Sequsl to MYST RIVEN》将由SUNSOFT在今年同时在PS及SS上出现。

★被称为“装饰97年年头的超任RPG”——《青龙传～二人之勇者》于97年1月17日发行。

★N64准备出击的几部力作：ATLUS的《SONIC WINGS强袭版》，BANPRESTO的《超级机器人之魂》、任天堂的《丛林大帝》和《MOTHER 3》。

★SNK的格斗力作《神凰拳》将在3月出现在SS的光环下。

★去年秋到目前在港台极为走红的日本卡通《新世纪少年战史》将于春天在SS上推出第二集。。

★去年在日本红极一时的射击力作《苍穹红莲队》将由E·A公司移植至SS上。

★春天“绯村剑心”将再现PS，其作品《浪漫剑心——明治剑客浪漫谭·十勇士阴谋》会上市。

★由日本乐坛天皇——小室哲哉制作出品的《GABALL SCREEN》在其一班乐坛好友的支持下于去年12月6日于PS上登场。

★在MD上曾经很红的《修罗之门》由讲谈社将于今年秋季发行。

★今年《REAL BOUT饿狼传说 特别版》将以19人的庞大阵容“光临”SNK。

独家报导国内业界最新消息

正在开发的大型仿真游戏——

赤壁



编者按：一直以来，本刊都十分重视对国内业界的报导。但由于国内业界尚属起步阶段，事件不多。自去年下半年起，以北京前导公司为代表的国内开发商逐渐增多，真正属于游戏范畴的软件也逐渐增多，本刊在前几期中大量地报导了这方面的消息。今次，将向大家介绍《赤壁》的最新情报。

千年传奇进电脑，万古英雄入荧屏

目前，北京前导软件有限公司正在开发大型仿真游戏《赤壁》，这是该公司计划中《三国》系列游戏的第二部，也是继今年6月推出大型仿真游戏《官渡》后该公司的又一个大举动。

游戏的故事无须多讲。雄姿英发的周公瑾，羽扇纶巾的诸葛亮，横槊赋诗的曹孟德，还有黄盖的忠心耿耿、阚泽的随机应变、蒋干的自作聪明……，多少年以来都是人们津津乐道的人物和故事。需要指出的是，《赤壁》游戏包括的内容还不只这些：它是从刘备找到徐庶开始的。于是，火烧博望、长坂坡等一系列热闹故事就都成了《赤壁》的一部分。



▲在《赤壁》中，不但大量采用实拍画面作为过场动画，连人物肖像也取自大家熟悉的演员，并经过美工精心修整。上方画面中乃其中部分人物。

《官渡》和《赤壁》都是前导公司《三国》系列中的作品，因此有不少类似的地方。二者都是战略模拟游戏——游戏者指挥自己所属的部队与敌人展开战斗，通过完成一系列的任务而夺取游戏的胜利。二者都突出了战役指挥特色，都是实时战斗模式；二者都是以 Windows 95 作基本的开发平台；二者都大量使用电视连续剧《三国演义》中的实拍画面，堪称气势恢宏。甚至二者的开发方式都很接近：都是先把某种外文版的海外发行权出售给外商，从而减少了投资的风险。

Way Ahead 前导软件

多年以来，三国故事一直是我国文学、戏曲历久不衰的主题。在亚洲的儒家文化圈里，三国也是老幼皆知。在游戏领域，这一题材已经让日本人占了先手。日本人对三国自有他们的理解，而中国人当然更有中国人的想法。为了体现这些想法，《官渡》已经迈出了艰难的一小步，《赤壁》是不是更大的一步呢？

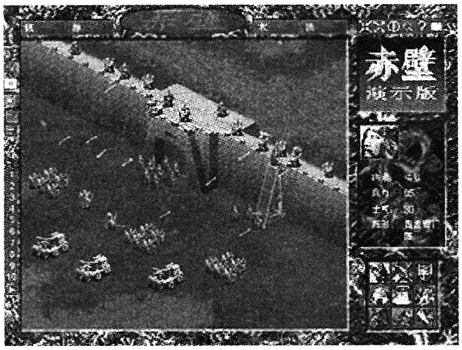
至发稿之日，《赤壁》的开发度已有50%了，有两个重要的方面没有进一步的消息：音乐音效和人工智能。前者是很难用文字描述的，眼睛和手无论如何也起不到耳朵的作用。笔者只是听到了demo 中的音乐和音效，感觉还可以，据称《赤壁》是全程语音。雄壮的喊杀，威严的命令将会令游戏增色不少。至于人工智能，由于游戏还在开发中，无法亲自上手试一试，所以也无从谈起。只知道在《赤壁》中，开发者有意将人工智能分为若干层次——将领有将领的打算，士兵有士兵的主意，主帅自然要有深谋远虑。

请继续看下页的报导。

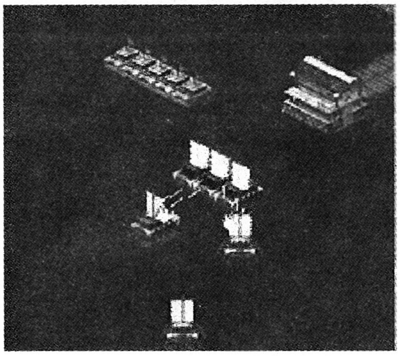
这是一款真实时间制的策略游戏！

与《官渡》不同的是，《赤壁》是一款象《魔兽争霸Ⅱ》一样即时策略游戏。那么，究竟有何不同呢？

首先是“关”的设置。《赤壁》分二十余关，游戏者可以在指挥刘备或曹操二者中选择其一。每方共有十五关，各关有不同的故事，每关任务各不相同。假如你指挥刘备一方，则第一关的任务很简单，消灭吕旷、吕翔率领的5000人就可以过关；而到了第十四关你就得在赤壁上演火烧战船的好戏，等等。在战斗中，既有小部队行动也有大兵团作战；作战的区域从陆地到水面无处不在；作战的方式从单打独斗到大军混战无一不全；兵种有步、骑、水、弓等多种。



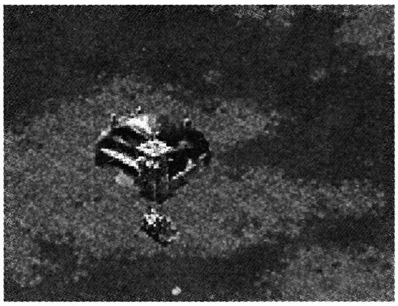
◀有些关就是以攻城为过关条件的。这个攻城画面是不是有些象《三国志Ⅳ》。



▶在南方的水乡作战，战船是必不可少的。

其次，在《官渡》中兵力、武器、马匹都是不会增加的，而在《赤壁》中，由于有了“建造”这一操作，没有枪，没有炮，都可以自己造。

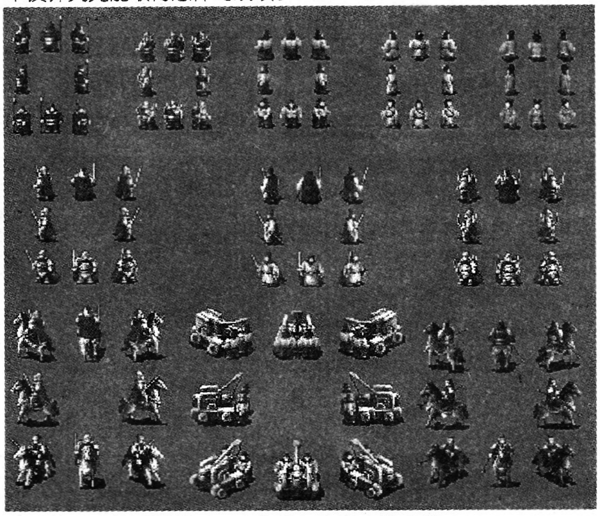
《赤壁》对阵法也大大动了一番脑筋：十种不同的阵法，每种都有一个十分有“中国味”的名字，比如“九宫八卦阵”之类，据说，在作战中这些阵的每一部分都可能有不同的战斗力，至于如何不同，目前没有详细资料。



◀开矿，以前的三国游戏中是绝对见不到的。

对实拍画面的应用上，《赤壁》与《官渡》也有不小的差别。《赤壁》在每关的结束和开始时都要有一段比较长的实拍画面，既可以让紧张了半天的玩家稍微喘口气，又可以给玩家交代下一关的任务，一举两得。而在游戏过程中，那些射箭、混战等等的动作，就都用动画代替，以加快游戏的节奏。

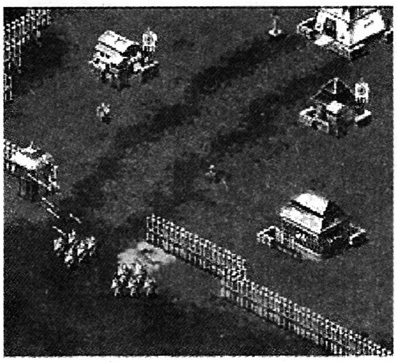
说到动画，不能不提一下《赤壁》的美术设计。《赤壁》继承了《官渡》画面气势宏大的特点，又在“细腻”二字上下了不少工夫。《官渡》的画面，强调的是大部队，大战场；《赤壁》则在逼真方面更胜一筹。动画上也不惜工本，笔者曾看过《赤壁》的demo，小到单个的士兵倒地毙命，大如战船着火下沉，都有很不错的动画来表现。据说做到demo中的动画，还只是《赤壁》所有动画中的一小部分，看来只有等到制作全部完成，我们才能确切地知道，《赤壁》中的美术设计究竟能取得怎样的成绩。



▲这是游戏中的图素，可以看到人物的八种姿势。

《赤壁》人物众多分文官和武将，主角自然是刘备、曹操、诸葛亮、周瑜。不同的人物不下100个。每个人物的“能耐”由他所具有的参数决定。参数中当然少不了诸如武力、体力、智谋等老生常谈，但也有几个比较特殊的参数。比如官职，这是一个在RPG游戏中经常出现的参数，但在战略游戏中出现就比较少见了。

赤壁的操作和著名的《魔兽争霸》很有几分相象。选中的对象即可对它发号施令，多个对象执行相同的命令，只需用鼠标“拖拽”一下就行了。选中部队的方法有二种，既可以用鼠标，又可以用键盘，以适应不同习惯的玩家。执行不同的任务，有不同的按钮，请大家看看这些按钮，猜到按钮的功能，估计费不了多大劲。



▶攻打空寨真是爽呀，可正式的游戏中可没有这么容易对付的敌人。

《赤壁》依然是在Windows 95下运行的游戏，与《官渡》不同的是，不仅中文Windows 95的用户可以玩，而且在西文Windows 95环境下，《赤壁》照样可以运行，并且正常地显示各种各样的汉字信息。《赤壁》还具备网络功能，支持连机对战。当你指挥手下的千军万马把真人指挥的对手杀得一败涂地时，心里那份快感，恐怕是任何词句都无法形容的。

★以上为游戏开发中的画面

文/胡林　责编/PINSER

世嘉世家

割喉岛

斗智斗勇
夺宝纵横

耗资一亿美元的影片《割喉岛》被搬上了十六位机的舞台。影片中的欧洲文艺复兴时代海之儿女那与自然与恶势力顽强抗争的豪迈气魄在游戏中一览无余。为了寻找传说中的财宝，男女主人公勇闯割喉岛。

MD/SFC	厂商 ACCLAIM	
	类型 ACT	容量 16M



浩瀚的大海上，有着一座没有在地图上标出的神秘岛屿——割喉岛。在那高耸万仞的山崖后面隐藏着如山的宝藏，要想找到它们必须同时拥有三张地图，可它们偏偏分散在三位海盗兄弟手中。于是，围绕着这三张地图和如山的财宝，无数的人们加入了夺宝的撕杀……



▲当你面对堆积如山的财宝，千万不要忘了共同奋斗的兄弟。

基本操作

A键：拳；B键：剑；C键：跳跃，再按可二段跳；X、Y、Z键：防御，分站防蹲防两类；→→：奔跑；↓+C：下蹲，在有些无法上下移动的地方直接按下即可。

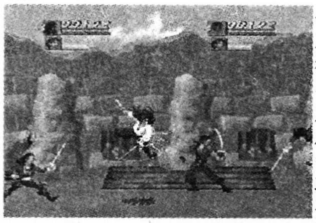
另外，游戏中某些关结束后有主角在持有双剑时的特殊招式指导，但它们在实战中却未必那么实用。

驾船出海，去寻找那祖先留下的无尽宝藏！

女主人公摩根的父亲就是地图的拥有者之一。他在临终前把自己的地图和星晨号海盗船一并留给了爱女摩根。但是地图的文字是拉丁文，为此摩根不得不去奴隶市场解放懂拉丁文的惯偷威廉。

第一关

由于是主人公的首次登场，所以难度并不高，主要任务在于熟系一下操作系统和游戏特点。



◀摩根与威廉的联合作战会使游戏难度大为降低。

第二关

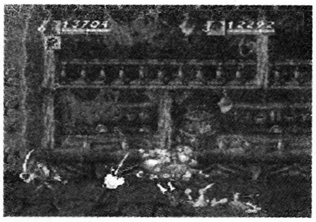
在山道上控制滑车前进是万万不能出差错的。因此，将正确路线公布于众：首先保持在上侧道路上行进→过一石头后改为向下行进→过两棵树一块石头改为向上行进→过一胖子改为向下行进→过一石头改为向上行进→过一石头改为向下行进→过一棵树改为向上行进→过一胖子改为向下行进→过一棵树改为向上行进，这段路较大→待过一胖子时立即改为向下行进即可。



◀面对复杂的道路，二人必须同舟共济。

第三关

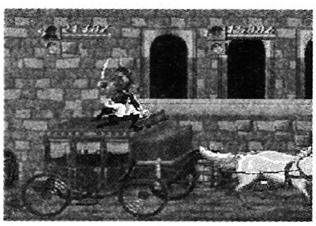
街道上的战斗看来并不困难，那么集中精力到各个房间中寻找 1UP 吧。



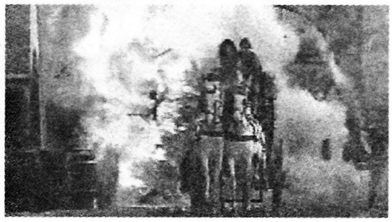
◀手雷是一击必杀的优秀武器。

第四关

在奔驰的马车上要特别小心，稍有不慎便会连失数命，不过只要蹲在图中所示位置，用剑将敌人一击刺下马车便不难通过了。

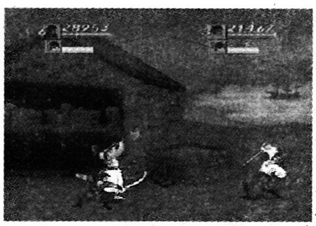


◀在飞驰的马车上只有如图位置才安全。



第五关

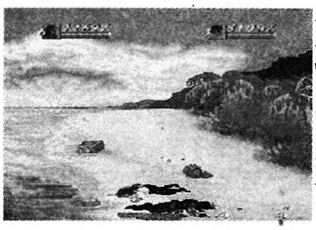
第一关 BOSS 的重复出现。



◀为什么咱们没有枪呢？只能象义和团学习刀枪不入了。

两张地图在手的摩根与自己的亲叔叔多岳展开了一场激烈的夺宝战。然而星晨号上的水手们并不都信任他们的这位新首领。在风雨之夜，一部分水手叛变了……

由于寡不敌众，摩根等人被迫离开了

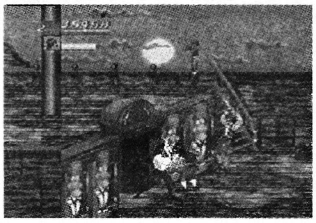


◀割喉岛的沙滩景色还是很美的。可主角们却没心情欣赏。

星晨号。巨浪打翻了他们的小船，可是阴错阳差，他们竟被冲上了割喉岛。

第六关

船上作战并不困难，那么一定不要在这里丢命。



◀海的儿女的老本行当然是在船上作战。

第七关

割喉岛上的沼泽地带显得非常棘手，陷入其中后快速连续按前跳是通过的最佳方案。

摩根和威廉勇敢地攀上了藏宝洞所在的山崖，但多岳也登上了割喉岛，究竟鹿死谁手呢？



◀在林中转来转去，终于找到过关的洞口了。

第八关



◀有大量的1UP散布在关中，需要仔细寻找。

山崖部分的主要任务在于寻找正确路线。值得注意的是：主角悬挂于藤条上时一直按住上就会到达上面的山崖。

第九关

洞穴中的难度较大，要求较高的跳跃技巧和灵活的头脑。在其中有一些无法看到的落脚点，它们往往关系着正确的道路和1UP的取得。

第十关

类似第8关，只是过版处位于山崖最下方中间的缺口。

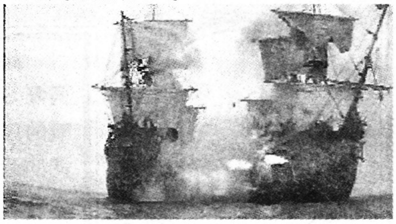


◀只要从这里大胆跳下去就可以过关了。

第十一关

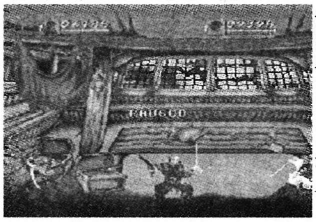
主人公要对付人与野兽的联合进攻，当然只要杀死"驯兽员"即可。

多岳的大船满载着珠宝返航了，他真的成为了胜利者吗？



第十二关

类似第6关。主人公在甲板上把敌人消灭干净后进入船舱准备决战。



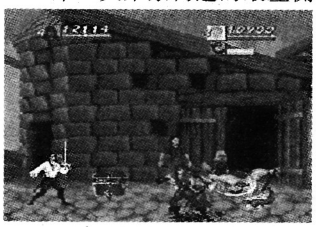
◀最后的BOSS就是多岳叔叔，去击败他吧。



五个宝箱的取得关系着完整的结局

第一个宝箱

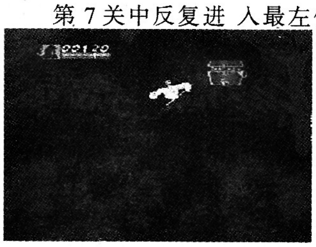
第3关某条街道的最左侧。



◀哇，路不拾遗的世界呀！宝箱居然放在路边没人捡。

第二个宝箱

第7关中反复进 入最左侧的山洞，直到画面颜色变为夜晚。此时右侧树上有一宝箱。



◀宝箱竟会被藏到树上？！只好用二段跳来取了。

第三个宝箱

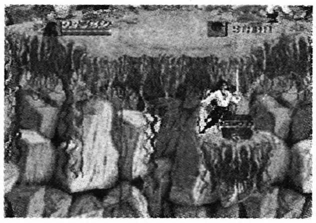
第9关中，踩动首次发现的开关后（表面无反应），再向回走跳上一石台，石台会自动把你带入秘洞。



◀第三个宝箱与2UP一起藏在洞里，这儿的宝物可真不少。

第四个宝箱

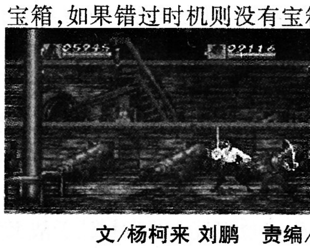
第10关中，来到有两个山洞的石台，进入第二个……



◀第四箱宝物藏在群山之间，赶快去拿吧。

第五个宝箱

第12关中，在甲板上消灭首次出现的持双刀敌人后立即向右可取得一宝箱，如果错过时机则没有宝箱。



◀咦，怎么没有宝箱？噢，原来是被刘鹏先行吃掉了。

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

世嘉世家

蒙纳克皇族
——最终战斗传说——

皇家血脉 骑士精魂

此游戏是一款 SEGA1994 年推出的真实时间制 SLG，本刊在 1996 年第一期上刊登过该游戏的攻略。在游戏的具体操作上，如果读者有疑问的话，请参考该文。本文仅从具体的游戏策略内容上加以补充。

MD	厂商 SEGA	类型 SLG
	容量 16M	



王子呀，你可知道自己所肩负的使命吗？

这部游戏虽然在作战形式上略显单调，但在谋略样式上还是有许多值得介绍的地方。从这部游戏中我们可以领略到各种谋略手段、用兵原则在实践中的应验。由于这部游戏关数很多(包括记录挑战模式)，因此不可能为读者提供每一关的完整详细攻略，而只能从中摘取较有代表性的几关来与读者一同品味其中的味道。

地　形　篇

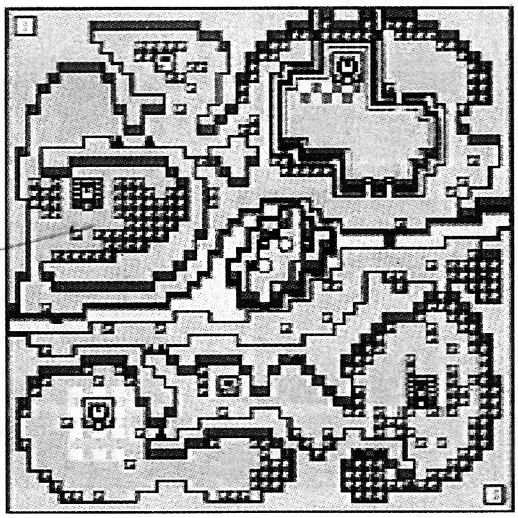
地形的作用在这部游戏中是很大的，因此在开始游戏之前要仔细观察地形，确定作战方针，然后才可以动手开战。

对于一些“一夫当关，万夫莫开”的山口或者重要的桥梁渡口一定要派重兵加以占领和防守。实力上有差距时，在这些要隘前应设置栅栏或拆毁桥梁以争取增援的时间。在一些地形比较特殊的关中（比如岛屿地形、水网地形)，时机成熟时应不惜代价在一些本来并无桥处架设桥梁以利于部队的调动和增援。森林地带会妨碍部队营寨的建立，减缓发展速度，因此对一些大面积的森林地带应派出一定规模的伐木部队予以清除。

在游戏中一开始就要尽快抢占大片的土地，因为只有这样才能尽快达到富国强兵的目的。此外，还有一个好处就是当险要的关键关卡失守时，以空间来换取时间。敌方突破关卡后，一般会建立自己的营寨，因此进攻势头就会随之减弱，因此我方可以在这一段时间内积蓄力量积极进行反攻的准备。在游戏中要掌握的另一个原则就是要“缓进急战”。在某些关中地形特点是“自古华山一条路”或者象串糖葫芦一样，十几块不大不小的孤立地域之间只有一条孔道相连，根本无法进行无论是战略上的还是战役上的迂回。对于这样的地形，应先积蓄一支规模为 L 的部队和一支规模为 M 的部队，让 L 部队先从正面取得突破，突破后立即让这支部队守住开阔地的另一个入口。然后，让 M 部队拔除敌人的营寨，设立己方的营寨，以为进军之基。这样一部突击一部跟进，可以使局面较易控制，不易反复。不然的话，当你的进攻成为强弩之末后，敌方的重兵加以反击，而你却救援不及，势必形成拉锯战，空耗时日，于战无益。

以上是在各种地形下作战的总的几点原则，而每关具体的地形各式各样，需要玩家具体情况具体分析，下面以地形比较典型的几关为例，具体地加以说明。

剧本模式:第二章第 1 话 5 万ゴールドの男

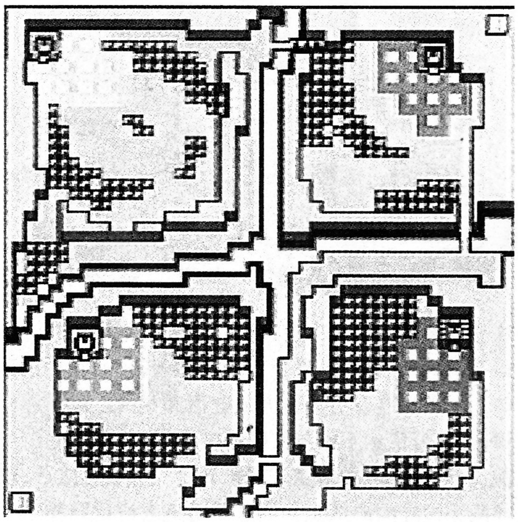


这一关的地形比较复杂：一条大河横于中央，将地图分为上、下两个部分。大河中央亦即地图中央有一个小岛，岛上有两只装钱的宝箱。河的下方和上方分别各有一座中立都市，占领它们可获得大量金钱。河下方是玩家控制的白国和敌对的红国。河上方是帝国王子的黄国和敌对的蓝国。沿河南岸(下方)和北岸(上方)的左半边都是山脉，山脉与河流之间夹着一条羊肠小道，不利于部队的集结和调动。此外，黄国本土周围有一圈护城河似的河流环绕，这也增加了进攻的难度。

观察地形之后，我们就可以实施如下作战方案：第一步，占领中 下部的都市(要让国王亲自去占领)以及河流环绕的有宝箱的小岛，这样可以取得大量的金钱，从而可以降低税率，加快部队的生产速度。同时，派部队固守左边、中部小岛和右边通向上边的桥梁，必要时可将桥梁不断拆毁，以阻止蓝国和黄国向下发展，为消灭红国争取时间。第二步，

倾全力灭掉红国，取得大片土地。然后，将左边的桥梁修好，派一支一定规模的部队守住通向中部的羊肠小道，为进攻蓝国作准备，防止黄国在你进攻蓝国时抄袭你的后路。第三步，消灭蓝国。此时的蓝国由于与帝国王子的黄国交战已力不从心，因此再遭到你的打击必然会很快灭亡。然而，此时黄国的势力也很强大，千万不能掉以轻心。应尽快派一支L规模的部队守住左上方的山口，阻止黄国向左上角部队增援。同时，增调兵力占领左上角以为屯兵之所和兵员补充基地。此时要注意的是，左边守羊肠小道的隘口以及中部和右边的桥梁这三处地方万不可失，否则战局立即混沌不清，难以控制了。第四步，派守山口的L部队及增援部队肃清中上方都市周围的敌人，占领都市，然后向中部及中上部自由进击。同时，令守羊肠小道的部队及固守中部及中右部桥梁的部队前去到中部和右部与敌混战。肃清护城河外的残敌后，就可以向黄国本土发动总攻了，但最后切记的一点是要在灭掉黄国之前挣足5万金。

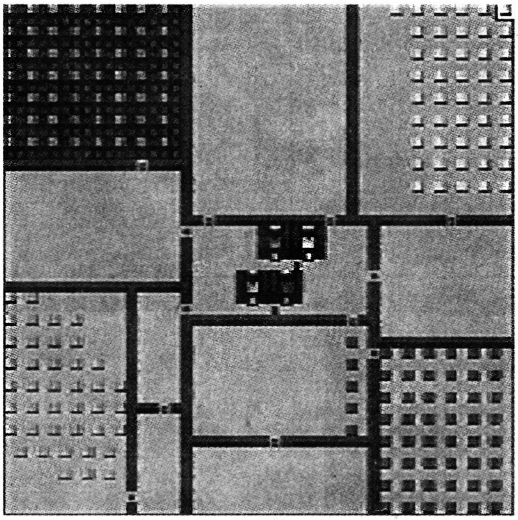
记录挑战模式：第3关 魔の溪谷侵攻



这一关由玩家控制的白国位于左上角，其它的红、蓝、黄三国分别位于地图的其它三个角上，十字形的水道将四国分隔开来。而且，四国都处于群山环抱之中，虽不利于向外发展但却易守难攻。在这样的地形下，敌国各自为战，互有攻伐，因此最好的办法就是各个击破，一口一口地将它们吃掉。

看清形势，定下战略方针后，我们就可以实施如下作战方案：第一步，派部队尽早赶到上方的桥梁处，守住进入白国的唯一通道，并且折毁桥梁，建立一个桥头堡，防止红国对你的骚扰。同时，尽快在领地内建满营寨，积蓄兵力。第二步，以一支规模较大的L部队为前锋，突入红国。大量拆毁敌方营寨，歼灭其有生力量，随后大量后继部队涌入红国建立营寨，迫使红国国王从自己的直属部队中抽调兵力应战。这样，国王自身带的兵力就会被削弱。之后，派L部队尽快赶往右边的桥梁，守在那里，阻止蓝国势力乘虚而入。最后，在形势有利的情况下，用王子与红国王决战，一举灭之。第三步，在不断派部队占领红国全境的同时，要在十字形水道的中心交叉处修一座“天桥”，这样本土的部队就可以不绕道红国而直接到达蓝国的边境。接下来要用一支规模为L的部队控制住黄国通向蓝国的牛口，用另一支L部队进攻蓝国，进而消灭蓝国，取得大片领土和部队。第四步，集三国人马灭掉黄国。

记录挑战模式 第6关



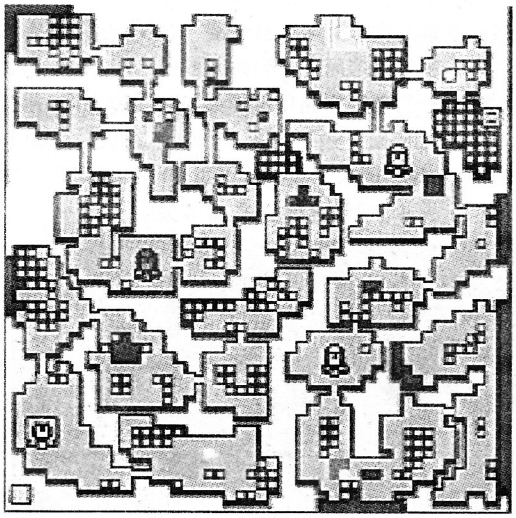
这一关的地形特点是玩家控制的红国国都与敌对的黄、蓝、绿之国的国都集中在中央地区，而各自的部队和营寨分别在四个角上。其中黄、绿两国的营寨较少，国王直属部队的增长也就较慢，因此较弱。根据这一实际情况，第一步，应尽快让自己的部队前来勤王保驾。同时，由于王子的部队增长较黄、绿两国为快，当己方国王部队数量超过对方的3倍时，应当机立断，擒贼先擒王，派出国王部队与敌方国王决战，争取在敌方羽翼未丰，而增援部队尚未大批到达时，一举将其国王消灭。如能遂愿，敌国部队会全部易帜，归属到你的帐下。这样，你会很快拿下这一关，不过要注意一下占领度，占领度太低是会被扣罚时间的。

谋　攻　篇

兵法云：“上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城。”可见古人在总结无数次的军事、政治斗争中的经验之后，最终将伐谋和伐交作为谋略斗争的最高形式。在当今这充满竞争的社会里，知识固然重要，但更加重要的却是人的智慧。知识可以从书本中学到，而智慧却只有在实践中才能充分发掘出来。笔者认为玩战略模拟游戏就是一种比较好的谋略实践和智慧练习。好了，言归正传，这部游戏的记录挑战模式包含有结盟指令，这就为你实现伐交的战略意图提供了一种手段。你可以充分显示一下你的战略眼光，或者远交近攻，或者“合纵”，或者“连横”。总之，尽情地发挥你的想象力吧。下面摘取比较典型的需要谋攻的几关以飨读者。

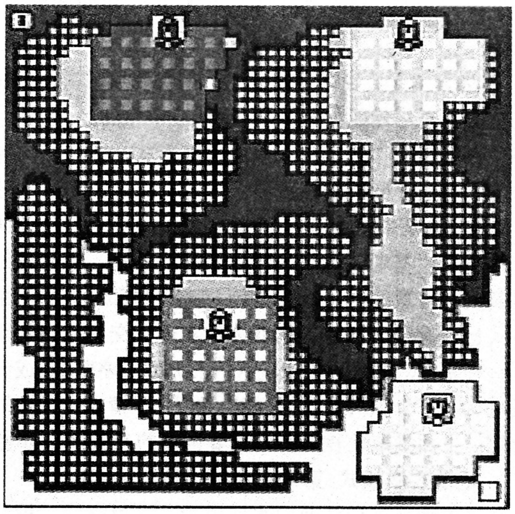
记录挑战模式：第9关 螳螂捕蝉，黄雀在后

这一关地形类似江南的水网地带，水道交错，桥梁纵横，但除此而外都是平原，并无险峻的山岭，况且又可以架



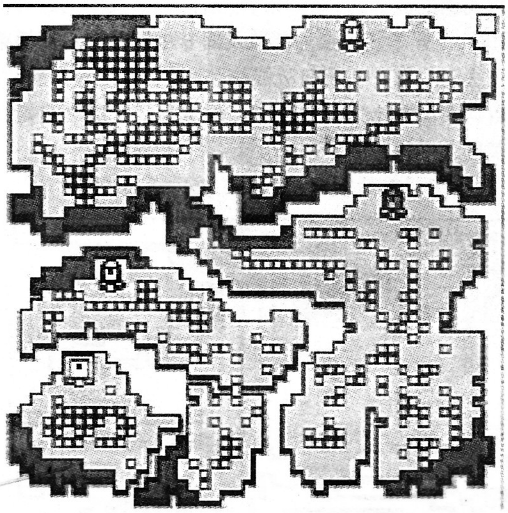
设桥梁，因此部队的调动不是一个问题。成问题的是红国封闭地盘踞在左上角，不受到他国的侵扰，有充足的时间和空间扩充军力。因此，虽然踞离很近，但一时难以消灭。而处于右上和右下角的黄、蓝两国虽然较弱，但毕竟要想独力灭掉两国，对玩家控制的自国来说，也是一时难以办到的。然而，红国之所以封闭是因为它与黄国的是河上缺少一座桥梁，因此，如果在适当的时机将这座桥梁为它架好的话，它就会越过界河进攻黄国。而此时黄国正象一只捕蝉的螳螂一样对右下角的蓝国虎视眈眈，根本不会想到红国这只黄雀从背后袭来。这样，如果时机把握得当，蓝国虽一时得救但会受到严重削弱，红国在与黄国的战争中消耗大量的军力，而黄国由于两线作战，终将最先灭亡。此时，你再乘红国将大量L、M规模的部队派往黄、蓝两国作战之机，一方面派出一支L部队拆毁原红黄两国界河上的桥梁以断其回援的归路，另一方面，派出一支L部队在白、红两国界河上架设桥梁，以迅雷不及掩耳之势攻入红国本土，那么红国这只黄雀恐怕就再也挡不住你这猎人从背后射来的弹丸了。

记录挑战模式：第 40 关　二虎竞食



这一关的地形对玩家控制的白国极为不利，红、蓝、黄之间的盘距在沃野千里的大陆之上，而白国只偏居于右下角的一个小岛上，可供发展地带仅是隔海相望的一块L形狭长半岛。待白国派部队修桥到达那里并将那里开发完毕之后，再观全局，三国尽已发展得兵强马壮，其中任何一国都可将你惨谈经营起来的事业毁于一旦，因此决不能此时冒险开战。通过观察发现，红、蓝两国之间有一处山脚虽不可通行，但如果架一条栈道就可以将两国沟通。这样一来，红、蓝两国均彼此消耗了大部分的有生力量之后，你再派一支生力军，从背后给予致命的一击，一举消灭两国国王。得到大量部队和土地之后，转而进攻最强大的黄国就易如反掌了。

记录挑战模式：第 41 关 假道伐虢



这一关的地形对玩家控制的白国依然不利。白国仅有左下角一个小岛，附近就是旗鼓相当的蓝国，而在右边和上边大陆之上则盘踞着更为强大的红国和黄国。就算你能独力灭掉蓝国，但依然不能与红国相抗衡。这就需要在游戏开始之前，就首先与红国结盟。这样，当你灭掉蓝国之后，就可以派部队穿过红国的领土，假红国之道去讨伐同样强大的上边的黄国。但这并不是你的本意，你的实际用意在于修建一条通黄国的栈桥，将强大的黄国军队引入红国境内。于是，红国就不得不承担起盟友的责任，向黄国开战。而你却可以派部队悄悄地在红国或蓝国领土上被折除营寨的地方建立自己的营寨，一面观望，一面蚕食红国积蓄自己的力量。当然，最终黄国还是会被红、白两国联军所灭。但更为关键的是，你要抢在红国之前灭掉黄国国王，取得他的部队，再将栈桥部分折毁，阻止红国染指原黄国领土。由于你在联盟破裂之前就有计划地对红国进行蚕食，因此，红国的领土会减少很多，可以说已是满目疮痍，国势日微。我想，最后消灭红国的战斗对玩家来说一定会是很轻松的。

以上介绍的仅仅是这部游戏很少的一部分内容，如果玩家想要体会一下“运筹帷幄，决胜千里”的感觉，就请亲自去玩一玩这部游戏吧。

文/时雨　责编/PINSER

天堂任鸟飞

皇家骑士团 2

皇家血脉
骑士精魂

《TARTICS OGRE》是 QUSET 在 95 年末推出的一款 SFC 游戏。这款 S·RPG 以其宏大的剧情，丰富多彩的系统，至今乃盘踞在累计排行榜上，江山稳固。SS 上已快要推出移植版本了，值此之际，将此游戏的重点在作一番介绍。

SFC	厂商 QUEST	类型 A·RPG
	容量 24M	编号 SF24082



续《95 典藏本》攻略，再次解析游戏之精华！

攻击，辅助魔法均可使用的“リッチ”

要转职成为“**リッチ**”，首先要取得“死者之指轮”。这在第一章的**クァドリカ**岩与尸术师作战时杀死唯一的一个 L 型的怪物便可得到。然后培养一名魔法师至 LV18—20 级左右，INT 175 以上，MEN 165 以上，让其戴上“死者之指轮”，故意让他（她）在作战中阵亡。这时，在原地会出现一名身披黑斗蓬，面部为骷髅的魔法师，其职业即为“**リッチ**”。可以使用除神圣系以外的所有攻击、辅助魔法，可装备三种魔法，典藏本上所说的只有公主可使用暗黑复生魔法“**ネクロマンシー**”也可使用。另外，给他装备防具和武器后，显示的数值之高令人瞠目结舌。但在战斗中，千万不要指望其物理防御和战斗能力，但是其魔法攻击和防御能力却很可观。这个职业在 I 代也有，称为“不死肉身”。再就是选择的路线如果很“邪”的话，“死者的指轮”还可再得到一枚。这个在后面再说。

死者之宫殿和失传的龙语言魔法

在第四章中，救出大神官**モルーバ**回到“**フィダック**城”之后，到占星术士处选择“**その他**”中“**エクシタ**一岛之谜**の**大爆发”之后，在版图上将会出现“死者之宫殿”和其他两关。其中死者之宫殿共有 B_1、B_2、B_3 三层，第一次进入死者之宫殿，会在第一层遇到一支全员为魔法师的敌军，他们身上所带的宝物除 BOSS 以外是不能在杀死后取得的，所以最好说得他们。但要注意己方队伍编制是否已满了，如满了不妨除名几个无名小卒（即转职后脸谱也会变的那种）。在进入第二层前会让你编成一次，这时即可将宝物解除后再除名。B_2 层有一名学者可救出，他身上带一种杀伤敌全员的龙语言魔法。在 B_3 层会遇见有“邪眼”特技（敌全体石化）的美杜莎和 MOVE 为 6 的独角鬼人，杀死有一枚异次元移动的戒指可得到。打完三层后自动退出宫殿，可以反复去攻打，但要注意的是最好每层用不同的人数阵容出阵，因为在同一层中用同一阵容，敌人也会是一成不变的阵容出现，不利于取得宝物。宝物通常是由不可说得的敌人携带，或者杀死暗黑龙**ライアマット**可得到。少量宝物杀死对手不能取得，最好先存盘记录，再试着杀死或者说得，以免错过。下表是一些死者宫殿的宝物。

青龙の爪	STR+31、WT+35	青龙的爪做的攻击武器
ヘビーアックス	STR+45、WT+49	一刀两段的钢斧
ボレアス	STR+40、WT+40、大地 RES+5	四风神器，北风神之斧
パウアハンマー	STR+44、WT+46	激发使用者潜力的巨锤
コルヌリエルヌ	STR+42、WT+52、INT+9、LUK+4	刻有圣咒的长枪
にぎりがくさい剣	STR+1、WT+52（有何用途?）	竹制的有点臭味的剑
スカルマスク	WT+13、物理 RES+7、神圣 RES+5	暗黑之盔
ゾフビブーツ	WT+15、AGI+8、物理 RES+8、神圣 RES+5	暗黑之靴
オウガアーマー	WT+30、物理 RES+20、神圣 RES+20	暗黑之甲胄
黑の魔道衣	WT+5、INT+10、物理 RES+5、神圣 RES+10	自动回复 MP，浸有恶魔之血法衣
プレーテルブーツ	WT+15、AGI+8、物理 RES+8、暗黑 RES+5	神官访问圣地时穿的圣靴
ワープリング	INT+3、AGI+4、异次元移动	可不受地势及障碍影响移动的戒指
アニヒレーション	MP 消费 80	杀伤敌全员的龙语言魔法
マーティライス	MP 消费 70	牺牲自己，可复活己方一名阵亡者的龙语言魔法

取得被封印的“禁咒”魔法

在第四章中，救出主人公姐姐**カチュア**后，回到**フィダック**城，再去大神官**モルーバ**住处**ブリガンテス**城，他会告诉你有关“禁咒”魔法的一切。之后去占星术士处选择“**その他**”一栏中“禁咒**の**谜”，再去**バンハムーバの**神殿，便可将大神官之女风**システィーナ**、炎**のセリエ**、水**のオリビア**转职为神之巫女**シセーマン**，她们将拥有加强风、炎、水之力的特技，战斗中每使用一次同属性的单位攻击、防御各上升 5%。完成之后，在版图上将出现**ダムサ**岩、**ボード**岩、**グルド**岩三个战场，攻下后可得 VIT 加 25，相克属性魔法防御加 20 的风之盾、火之盾、水之盾。离开战场，再一次进入便会由巫女召唤开封印之门。击倒其中的守护神兽之后，便可得消耗 MP60，杀伤敌我全员的“禁咒”魔法。笔者此在求教一事，大神官之女**シェリー**（即在神殿绑架大神官的 BOSS），如何让其加入？因为少了她，将不能取得**アースクエイク**——大地之禁咒魔法，而在杀伤其 HP 为 50 以下，她会用转移石脱离，而杀死则得到**ダークロア**暗黑 魔法，不知众高手中有何人能解我倒悬于一发。（按：此问题做“秘技天地”的征解。）

能导致剧情、人物变化的三处转折

在本游戏中，可导致剧情及

人物变化的地方共有三处，可产生八种模式的剧情，不同的人物加入或退出、死亡（典藏本情节为 A_2、B_2、C_2。）。

转折 A　在第一章中去与暗黑骑士团谈判的途中，于古都**ライム**城救出**システィーナ**后，要回答她的问题，A_1 和 A_2 两种选择。

转折 B　在第一章末**バルマムツの**町骑士**レオナール**会让你选择参加大屠杀或与其对抗，也有两种选择 B_1 和 B_2。

转折 C　这处转折会因 B 的选择变化而变化。B_1 则第二章末前往古都**ライム**途中遇见骑士**レオナール**，他会让你选择是否参与谋杀公爵的行动，C_1 和 C_2。如 B_2 则在第二章末与**ヴァイス**一骑讨时骑士**レオナール**出现，也有两个回答 B_2C_1 和 B_2C_2。

这三处转折中，A 和 C 会导致一些人物加入或退出、生死，而剧情和路线在二、三两章中略有变化。B 则会导致剧情和路线大为不同，剧情 180°大转弯不说，人物中**ヴァイス**、狂战士**ザパン**、我执**のガンプ**驱兽师都将加入。并会影响爆机结局画面。但三处转折均互有关联。

转折 A

A_1　两名白圣骑士之一的**キルダス**阵亡，并被尸术师**ニバス**变为僵尸与你作战，可用物理攻击和魔法杀死。尸术师**ニバス**之女僧侣**オリアス**和其子恐怖骑士**デボルド**加入（第三章中港町**アシェトン**城）。A_2 则**キルダス**加入，尸术师之子女不加入。

转折 B

B_1　第二章中在**クアドンカ**岩可救出**ザパン**使其成为“仲间”。此人 STR、VIT、LUK 非常高。在此后从**ボード**岩向**アルモリカ**城进军途中，**ヴァイス**和**アロセール**会率部阻击你，此役杀死**アロセール**可得复活魔法，千万不要手软。之后在**クザローの**町救出**ヴァイス**，他便加入。职业为**ウオリアー**，AGI 与 STR 奇高，可两手攻击，使用一种攻击魔法。

A_2B_1　攻入**コリタニ**城，枢密卿**バルバトス**自害后，龙骑兵团团长**シェヌーリ**会加入，此人 STR 在游戏中是最高的。此前我执**のガンプ**亦会加入。A_1B_1 两人不加入。凡是 B_1 的情节，**システード**的姐姐**セリエ**都会阵亡，而死者之指轮可得二枚（高原**バハンナ**得第二枚）。如**カチュア**再死亡的话（自杀），爆机后主人公会被部下用手枪刺杀。

A_1B_2　**セリエ**在**ボード**岩获救后不立刻加入，要于第四章中救出大神官，回到**アルモリカ**城后，在“**その他**”中选“**クアドリガ**岩的海贼”一项，再去**クアドリガ**岩，回答①，**セリエ**率部加入。其中神父身上的圣之指轮可自动回复 HP，可杀僵尸（战斗用道具指令）。

转折 C

$A_1B_2C_1$　在第三章开始后，在“**その他**”中选“**アシェトンの**怪情报”，再去**クアドリガ**岩救出三名被石化的战士，结束后剑圣**ハボリム**和三名战士加入，$A_2B_2C_1$ 同。但 $A_2B_2C_2$ 则要在第三章**バハンナ**高原上救出他方能加入，在 B_1 的情况下则 $A_{1,2}B_1C_1$ 和 $A_1B_2C_1$ 一样，$A_{1,2}B_1C_2$ 和 $A_2B_2C_2$ 一样。另外，本转折关系到主人公的性格和所率部队的名称。例如 $A_1B_2C_1$，主人公 N 型，部队名称改回“**ウオルスタ**解放军”。$A_2B_1C_1$，主人公 L 型，部队名称改变。而剧情和路线也略有不同，如 $A_2B_2C_1$，在第二章主人公没有“说得”一项，也不能购买任何道具，一直至章末才恢复两项指令，**アロセール**也会离你而去等等。各种剧情变化之多，实在难以一一道来。还望各位同好仔细品味，慢慢攻打（或者快点?!）。

心得和趣事（偏方?）

1. 如部下有暗黑龙**ティアマット**，可去**ブリガンテス**城卖掉，然后可在店中购得用它炼制的强力装备，如黑龙大剑。而卖掉暗黑龙**ブラックドラゴン**（在**バーニシア**城）可换购魔龙**の**杖，此杖可夺取敌方三分之二以上的 HP。除这二座常年可换购宝物的地方之外，各个城在不同的月份可用 L 型怪物换购不同的宝物。用**コカトリス**可换购翼之指轮，**バハムート**可换购龙骑兵之盔，**ホワイトドラゴン**换购青龙**の**爪，力士可换购转移石。另外，不同属性的龙换购的物品也不一样，如火龙剑、火龙之铠等等。各位可在各城先记录一下再卖，如没有宝物可购则换个月份再来卖，定有收获（当然要忍受怪物们咒骂）。

2. 商店魔女**デネブ**处有人工合成生命体可购得，但遇上的概率极小，如遇上万万不可错过，买入不同属性的生命体，成长后即可拥有典藏特技表最后几栏职业不明的几项杀伤敌全员的特技，千万要多买几个。此种人工生命合成体的头部用南瓜雕成，攻击时将自己的头摘下用脚踢出攻击敌人，非常有趣，但如果被击中的话那就是非常恐怖了。可惜防御力之差前所未有，要重点保护。

3. 游戏中杀死一些敌人后有卡片可吃，其中“LUK”可能吃了会下降。最好吃前用“中断”，之后写记录入磁碟，如下降便 LOAD，如此 LUK 便只上不下，笔者曾让主人公 LUK100，几乎在攻击时 80%以上会出现“会心一击”，即画面一闪，巨响之后敌人震开一步，冒出两个受损数字的那种。卡片中 HP、MP＋1—5 点，STR、VIT、INT、MEN、DEX 为＋1—3 点，可以照此办理〈如果不怕损机器〉。LUK 则最高±2 点。

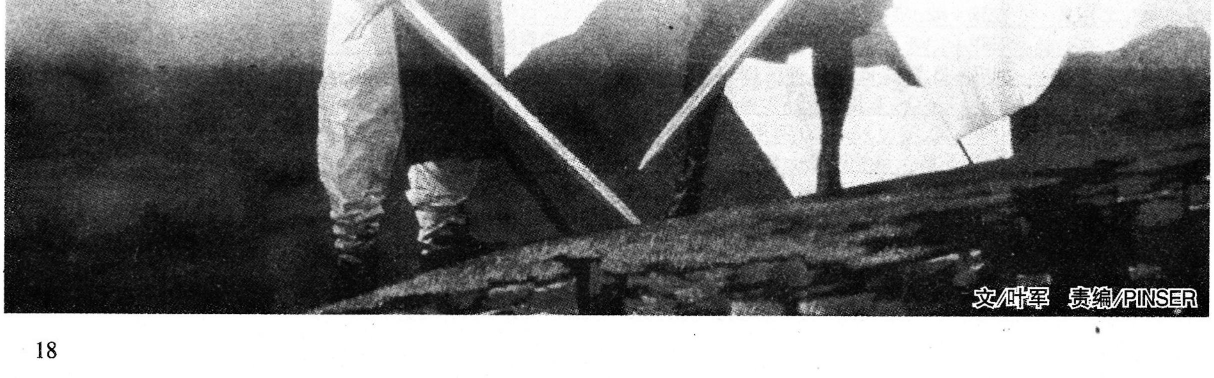
4. 凡是攻击时有两种路线可选，则一概选城西，因为城西宝物一定比城南多。

求诊：

1. 如何取到火之“**ストライクノヴァ**”消耗 MP50 之魔法，以及消费 MP60 之大地、黑暗、神圣之究极魔法?（禁咒）

2. 如何让商店中的魔女**デネブ**加入队伍?

3. 言灵**の**石、火食鸟**の**羽、死者宫殿中得到的硬币**ガラスのカボチャ**有何用途? 还有龙玉石的用途是什么?（按：这三条也做为“秘技天地”的征解。）



文/叶军　责编/PINSER

圣剑传说

举起圣剑 再造传说

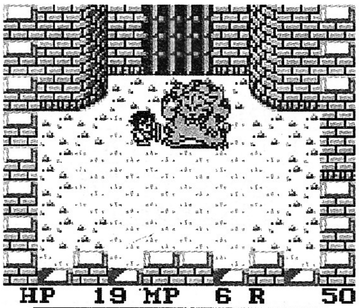
《圣剑传说》可算是 A·RPG 的经典名作了，其独特的必杀技系统，比许多动作游戏还要过瘾。这款 91 年推出的游戏，至今还活跃在 GB 玩友们之中，足见 SQUARE 游戏的长久生命力。

GB | 厂商 SQUARE | 类型 A·RPG | 容量 2M



打开 GB 的开关，拿起手中的圣剑，去创造传说吧！

故事一开始，我发现自己在一个斗技场内，眼前的铁门突然，打开，窜出一只猛虎。幸运的是它头脑简单，只会走固定路线，正好趁机熟悉一下操作。打倒虎后，我被带到房内，与地上躺着的伤员交谈后，我又回到斗技场，再次挑战虎。之后，我顺着爬山虎来到城下，往西来到悬崖，却被一个名叫**ジェリアス**的人莫名其妙地打下了山崖。



◀虽然只是黑白的图像，但人物的动作还是能看得很清楚。

不久，我从昏迷中醒来，至此才真正开始了我的冒险。先到四处杀敌升他几级以使自己变得强壮（附近有村庄可购置武器、道具）。在途中发现有二女子被怪物所围困，不容分说，先英雄救美吧。干掉怪物后与幸存的女孩交谈，于是她成为我的同伴（“相谈”可为我补充 HP）。来到一处山脚，我们沿着爬山虎来到右方的山洞，可发现道路被巨石所阻，只好退回。继续沿爬山虎向上来到山腰处的小屋，反复央求老人后，他打开了里屋的门，于是我得到了铁镐（**マトツワ**）。回到山洞，用铁镐打开通道，从另一出口离开了山洞。一路厮杀，来到一处宫殿，途中有一道具屋，商人会询问是否要买一把 150 元的斧子。当然买下，顺便补充钥匙（**ガキ**）及铁镐。在左屋内发现有两张床，反正也累了，就休息一下吧。

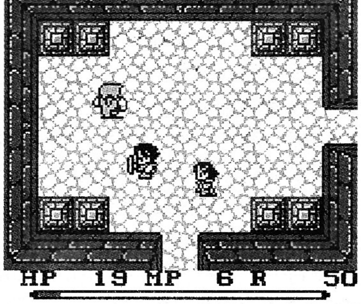
等我醒来后却发现同伴失踪，找遍了皇宫也没找到，只好先出去再想办法了。正感毫无头绪时，来到一处全是鳄鱼怪的地方，正好让我发泄一下。全部干掉后却意外得到一把钥匙，也许可以用这个打开东北方的山洞门吧，于是我立马前去。一试，果然成功了。

进了山洞，即有一位魔法师要求加入，他会协助我作战。洞内有两条道，先走上面一条吧。用铁镐打开暗道后，我得到新的武器**くさりがま**。然后原路返回，走下路，通过暗道来到一个湖边。湖中突然出现一条双头龙，与之对决胜出后，我得到一个秘宝，并且学会了火焰魔法（攻击用）。出得山洞，同伴离去。

回到刚才的皇宫（装备上刚入手的宝物**つきのかがみ**），与右屋门口 的人攀谈，他却突然变成了怪物。打倒后，身后的门开了。先通过暗道，我得到了新武器锁链（**チューンフレイル**）。来到城墙上，用锁链缠住对面的石柱便可越过去。一路斩妖除魔，来到了一个“太平间”（里面全是棺材，不是太平间才怪）。仔细调查最下一排左起第二个，发现失散的女伴在此处，于是我带上她回到了原来的大殿。一个吸血鬼出现了，一边与之周旋一边攻击，终于打倒了它。于是我们出了皇宫，用**くさりがま**扫清道路来到一处河岸，使用锁链到对岸。发现这里的敌人已强大了不少，为了以后的冒险能更顺利些，使自己多多 Level up 吧。来到东部的小村庄，去正上方的宫殿。于是在女伴的祈祷下，女神出现了。她告诉我们一些情况后，女伴突然被一不明身份的人带走。我赶紧追至村口，看到的原来又是**ジェリアス**，他太强大了，我简直招架不住，又被狠狠打了一顿。

女伴被掳走，我又成了孤身一人，只好四处瞧瞧再作打算了。先找到一家道具店，发现这里出售的道具中有一个**さびトレール**，虽然现在还不知作什么用，先买下再说吧。接着我拿着大斧一路砍树（真爽）来到一处客栈，过桥后来到一个山洞，发现路口有辆矿车。使用道具**さびトレール**，发现居然开动了（赶快装备上**くさりがま**）。胡乱扳动了几下道闸，却发现矿车走上了一条死路，速度太快来不及闪开了，矿车撞上了岩石，我被抛出，掉下了深洞。

大难不死，我又被救了。这次是一个扳道工，他告诉我由于怪物的缘故，矿车的工作无法正常运行。于是我们结伴前去消灭怪物（相谈可购道具）。终于见到它了，原来是一条巨蜈蚣，我们合力费了九牛二虎之力终于剿灭。我终于回到了地面，同伴离去（此时若去矿工所住的山洞，会发现刚才的同伴在这里，与之交谈可买到强力的剑及防具）。我独自来到一个原先进不去的山洞（矿工家上方），发现现在可以进去了。在从另一出口出来时，一个老剑客追上来，成为我的战友。历经波折，我们来到一艘巨大的飞船上。费了一番工夫，我们来到一间牢房，发现原先的女伴被关押在此，可惜打不开牢房。于是我们三人商量一下越狱的方法，然后老人留下，我来到甲板上。走至飞船外沿的窄道尽头与女伴会合，岂料此举已惊动**ジェリアス**，他使出火焰魔法，沿窄道向我逼来，后无退路，我掉下了飞船。



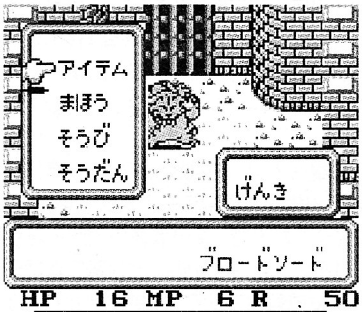
◀游戏中也会有许多迷宫。

幸运的是我命不该绝，正好落入村民的屋内，得以存活。在村子里更新装备后，我离开了村子往东走。过桥后一路来到一处河岸，发现对岸有一个鸟蛋模样的东西，调查后居然孵化了，原来是

一只鸭子。它把我当成了母亲非跟着不可，无奈只好带上它（“相谈”可乘上鸭子，敌人攻击无效）。来到西面的一座皇宫，在与居民交谈中了解到在某处有一个机关，破解法的关键字是椰子树和数字 8。于是根据指点，我来到(3，-4)位置，果然有两棵特别的椰子树。从树左上格开始，紧挨着树沿 8 字路线绕两树行(正逆均可)。果然，随着一声爆炸出现了一个山洞，在入口处与一女子结为同伴。在打倒蛇发女妖后，同伴却突然，变成了妖怪的样子，但是与其接触不会使我受伤。无奈之下，我只好痛下杀手。回到皇宫，看到宝座上的国王不见了，使用刚入手的宝物后调查鸟，发现它变成了人。先不多说了，赶紧顺梯直下找国王去吧（相谈可改变背景音乐）。取得强力的斧后，我们终于见到了已成为妖魔的“国王”。杀死后，同伴告诉我，她原是这个城的乐师，被巫术变成了鸟，使全城失去了音乐，说着她弹起竖琴，于是城里又响起了音乐。

没有久留，我马不停蹄地来到原先被黑色毒雾笼罩的山路。进山洞，干掉池塘里的巨蟹后出山洞，来到一处山脚。沿着爬山虎，来到一处山洞，先沿路线上→右→…，我打倒了右方使流星锤的独角怪，得到流星锤。再回来沿上、上，与一铁家伙单挑，才能打倒它。

我继续前行，来到铁索桥，刚过桥，桥就断了。已无退路，看来只有背水一战了。进入皇宫，在打倒巨蜘蛛后，我终于见到了女伴。在随后的路途上，我又取得了血腥之剑。干掉一个小个子头目后(之前，女友突然离去)，我出了皇宫，发现同伴在门外徘徊。我正想叫住她，她却走了，追上去时却又与**ジェリアス**见面(真是阴魂不散)。两人隐入瀑布后，我随一阵地震掉下了悬崖。苏醒后，与村左屋内的大胡子对话后得到一只鸭子为同伴(相谈可乘上，更可下水，但必须有踏板)。出村，从上方河岸下水后，先一直往东游，遇第一个河道南下。上岸后，我一路来到了雪山上，入山顶上的洞穴。来到最里层与雪魔女对决(须待出招后再攻击才见效)。打倒后，我回到半山腰，进皇宫，与右屋内魔法师交谈，得到一把钥匙作为除妖奖赏。



◀各项菜单简单明了，但也要熟悉每一项的作用。

回到出发处，我又向西北方向出发，在遇到一较宽的河道时进入。上岸，经长途跋涉(途中可购最强的枪)，来到一处山洞，用刚才的钥匙打开门。在洞穴内打倒乌贼怪后，我用雪魔法破此后机关，拿到了最强的斧。再与一溶岩怪较量，于是我得到了一把剑**さびたつるぎ**。在回来的路上，我又顺便去了一座孤岛，与一个骷髅怪战斗后，我终于学会了最后一种魔法**フレア**。然后再回出发点，回村整休妥当后，我来到地图上(8，1)位置，对着右边的晶体念动咒语**フレア**，结果炸出了一个地洞。我觉出了下面弥漫着的妖气，于是毫不犹豫地跳了下去。至最深处打倒头目后，我来到内屋，发现有一个机关任凭我怎么踩就是没反应。猛然想起那把剑**さびたつるぎ**好象有什么秘密，于是装备上。挥动几下，仍没反应，看来想的不对。正要迈下踏板，突然地震了，难道是破了机关，不容多想，我已被带出地洞，赶紧来到(8，4)位置。果然，一座高塔从地底升起，既然目标这么明确，继续闯吧。

一进塔就有一位战士要求加入（“相谈”可补充 MP)。来到城墙上，打倒一个怪物后，正要往前走，一阵强烈的震动传来，看来塔要塌了，于是同伴作出了牺牲。我在他的帮助下越到了对岸，而他却丧生于塔中。我满腔怒火，发誓一定要打倒万恶之源的克兰斯国王。

四下打量，发现还是原先的皇宫，想起上次女伴在瀑布后消失，想必有什么机关暗道的。我抱着试试的想法走了过去，果然登上了山顶，上面有一个迷宫，但并不复杂，只要有足够的耐心和一点点运气，要找对路并不难。打倒两头龙和一头骷髅化的龙后，我终于进入圣域，见到了女神(此时不能装备**さびたつるぎ**)。她会把此剑变成最强的圣剑，在神圣之树前，我终于第一次真正面对死对头**ジェリアス**，先与他的三个分身交战，然后是其变身状态（真不明白这最后的几个对手为何如此简单)。最后就是真正的大魔王，看清他出现的位置(左或右)，并在他出招前动手可免受伤害(如上次在左，下次必在右)。

终于一切都结束了，该与女友(经过这么多风风雨雨，感情一定不错了)相聚在一起，但不幸的却是女神最终还是把她带走了，尽管她显得那么不舍。一切都恢复成以前的样子，小鸭子也找到了自己真正的母亲，世界多么美好。

在游戏中，按一下 START 键就会出现如下菜单：

アイテム——使用道具　**まほう**——使用咒文

そうび——装备武器、防具　**そうだん**——与同伴交谈

在游戏中，按一下 SELECT 键就会出现如下菜单：

セーブ——存储　**マップ**——地图　**ステータス**——个人资料

五种必备武器

日文名	中文名	作　　用
バトルアックス	斧头	可砍掉树木和一些洞中障碍
マトツワ	铁镐	可扫掉画面上的花
チェーンフレイル	锁链	可打在木桩上越过障碍
モーニングスター	流星锤	可敲碎石头，敲开墙壁
エクスカリバー	圣剑	可极大提高攻击力

咒文一览表

日文名	中文名	作　　用
クアル	回复	可回复部分 HP
フアイア	跟踪火球	可跟踪烧毁敌人
ラムシ	定身	可在一定时间内把一格敌人定住
ヒール	解毒	可解毒，使黑暗复明，解除敌定身咒文
ブリザド	冰雪	可把敌人变成雪人
モンキー	限制	可在一定时间内使敌发不出飞行道具
サンダー	雷电	强力雷电攻击
フレア	强力火球	强力的火球攻击

道具一览表

日　文　名	作　　用
まんまるドロツプ	可回复 8HP
ポーション	可回复 16HP
ハイポーション	可回复 30HP
まほうのくすり	可回复 8MP
マジシクボトル	可回复 16MP
ラムシイのまくち	相当于咒文“定身“
とくけし	相当于咒文“解毒“
モンキーバイビー	相当于咒文“限制“
フアイアボール	相当于咒文“跟踪火球“
フアイアロシク	相当于强力“跟踪火球“
アイスミサイル	相当于咒文“冰雪“

文/毛云　表格/陈云峭　责编/PINSER

战国群雄传

FC	厂商 外星科技	类型 SLG
	操作方式 手柄	

前言

西周末年，昏君幽王为博美人一笑，烽火戏诸侯，大失天下人心，不久遭受犬戎入侵之祸。公元前 770 年，周平王在诸侯挟持下即位，被迫迁都洛阳，中国历史进入春秋时期。从此，诸侯国中国力强盛者乘机扩张势力，兼并小国，削弱大国，迫使其他诸侯承认其霸主地位，最终挟天子以令诸侯，权倾一时，这之间先后出现过五位霸主，史称"春秋五霸"。但谁也无法维持长久的霸业。

直到公元前 476 年，战火仍未平息。在经过三百年的战火洗礼之后，春秋时期的一百四十多个诸侯国已减少到十几个诸侯国，其中大国魏、秦、赵、韩、齐、楚、燕七国并立，各霸一方；而宋、卫、鲁等小国则在大国的夹缝中小心翼翼地生存。有了雄厚的经济实力，强大的武装力量，大国就会不再满足于追求挟天子以令诸侯的霸主地位，而是要消灭对手，一统天下，建立万世基业，因此各国间展开了你死我活的拼杀。相形之下，战国时期的战争比春秋时代要更为激烈和频繁，其规模也更大，著名的秦赵长平之战，赵国战败，四十万士兵被活埋，残酷的程度令人发指。无休止的战争使百姓家破人亡，流离失所，苦难的民众盼望出现盖世英雄，统一天下，还百姓以安宁……公元前 221 年，铁腕君主秦王嬴政消灭六国，建立秦朝，才结束这群雄纷争的局面。

另一方面，战国是一个极富魅力的历史时期。国家的强弱不是绝对的，英明果敢的君主可使国家由弱变强，平庸懦弱的君主又可能使强国日益衰亡，甚至那些不被人重视的小国，只要机警地利用大国的矛盾，励精图治，同样能傲视群雄的。政治家、武将、侠客，甚至鸡鸣狗盗之徒，游荡于各国之间，寻找可以任用自己的君主，从籍籍无名之辈成为闻名于诸侯的重臣，有以安国大计奠定国家强盛基础者，如商鞅、李悝；有以满腹韬略率军攻城拔池而掠地千里者，如孙膑、乐毅、田单；有凭三寸不烂之舌可敌百万雄兵者，如蔺相如、苏秦、张仪；有抱壮士一去不复返的豪情投身刺杀敌国君主者，如荆轲……好一个英雄豪杰左右乾坤的时代！而复杂离奇的宫廷斗争，大刀阔斧的政治改革。弥漫杀气的诸侯会议。恢宏壮观的战争场面，更使这一时代增添了几分传奇色彩。

都说乱世出英雄，只恨身不逢战国。那么请君进入《战国群雄传》的世界吧！

游戏操作

《战国群雄传》是一款标准的策略类游戏，其游戏操作更是玩家十分熟悉的，手柄操作一如继往，方向键选择，A 键确认。

玩新游戏，首先选择剧情。本游戏向玩家提供了四个剧情，分别以四个历史年代为标志。在不同的剧情里，同一个国家的疆域、政治、军事、经济状况都不相同，因而各国间相互的实力对比也不一样。在某些剧情中，各国间强弱差异相当明显，而在其他剧情，又可能比较均衡，这为玩家提供了难度选择的可能性。

选定剧情完毕后，就要合理地选择国家。玩家可在九国中任选一国，进而统一全国。当然，九个国家的强弱程度各不相同，选择不同的国家，游戏的难度也不一样，建议一般玩家先从大国玩起，这样挫折感会少一点。而高手自然是选择弱小的国家越能体现自己的水平。如果你对游戏提供的九国皆不感兴趣，也可自己设定新国家，在三个空城中任选一城为据点，逐渐攻城掠地统一全国，建立自己的万世基业，不过白手起家这种玩法难度较大。

完成以上步骤，就可以开始游戏。假如玩家对这次设置不满意，可选择"重新设置"一栏，再一次选择。

游戏采用回合制，以一个月为一回合。而每个回合的指令次数是有限的，因此玩家必须合理运用各种指令进行游戏。既然《战国群雄传》是典型的策略游戏，自然也设置了存储、调入功能，以便玩家随时存储游戏进度或继续游戏进度，还可以用功能中的"结束"指令随时结束游戏。

指令解说

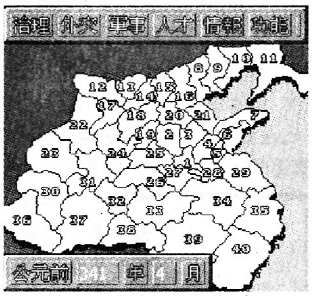
一、治理

经济是城市和国家发展的基础，没有雄厚的经济基础，政治和军事的强大便是无源之水，所以治理是第一要素。治理包括三项具体指令：开垦、发展、休息，做这些工作是比较枯燥乏味的事儿，但必须耐着性子去踏踏实实的干，而且派专人执行。

开垦是获得粮食的主要手段，每开垦一次则消耗黄金 50，到每年七月增加年粮食收入的 5%；发展可以获得黄金，但每发展一次需要消耗粮食 100，到每年七月增加年黄金收入的 5%。玩家要随时检查自己国家的财政收支和粮食收支状况，合理地进行开垦和发展，如果一味地打打杀杀，忽视这项基本的开发工作，那么等着你的命运将可能是"败将"、"战俘"了。休息则表示结束对该城市的命令，电脑将自动跳到下一个管辖的城市（郡县）。

二、外交

《孙子兵法》曰：不战而屈敌之兵。即双方不通过对垒作战而击败敌人，这种高明的用兵术就是使用"外交"手段所欲达到的目的。大国运用外交，可使进攻中的损失减少到最低限度；弱国的外交运用可苟且偷生，保境安民，以图发展。《战国群雄传》的外交指令很容易掌握，主要包括四个命令：结盟、劝降、侦察、刺杀。



1. **结盟** 结盟是外交中最常用的手段之一。在国力较弱时，应设法与相邻国家结盟（期限为一年），这样才能放手发展经济与军事，壮大国力。在进攻邻国时，先主动和其他邻国结盟，集中对付一国，免遭"四面楚歌"的尴尬局面。结盟能否成功主要取决于对象国的攻击性，若对象国的攻击性强，结盟不易成功，反之则成功的机会较大。战国时期中苏秦曾"合纵"六国，即六国结盟共同对付秦国，玩家们不妨试试看，能否做得到？

国产纯中文策略游戏

2. 劝降　劝降是外交中惯用的一种方式，仅用犀利的语言威逼利诱他国城市太守(或将军)投降，使之成为本国的领土。劝降能否成功实质上是两国间的综合国力质的较量，因综合国力的强弱对敌国将领的吸引力有直接的关系。至于综合国力的参数，则主要从黄金量、粮食量、军队人数等方面考虑，此外本国城守的能力值也会提高劝降的成功率。

3. 侦察　派人进入敌国城市侦察，可获得敌国的情报(用情报指令查找)，如果未进行侦察，敌国情报就不会显示。"知己知彼，百战不殆"，所以在未知敌情前坚决不可贸然远征。侦察的成功率因人而异，能力值高的将领较容易成功。

4. 刺杀　刺杀敌国太守成功的话，敌方的军队，粮食，黄金都将减少一半，极有诱惑力，往往使许多玩家铤而走险。但这种手段成功率极低，而且无论成功与否，行刺者的命运都是壮士一去不复返。所以请玩家们三思而后行。

三、军事

军事自然是玩家们最关注的内容，也是策略游戏的精髓所在，不管你把国家治理得如何好，外交运用得多高明，终归要在战场上才能见真章。军事内容的范围包括日常的征兵、训练、运送等等，是相当复杂的工作。

1. 征兵　在进行"发展"获得足够的黄金后，你可征兵来补充军队人数，每10两黄金可征兵100人，但每位将领最多统辖9900人，另外，也可以把某将领的士兵分配给其他将领。注意：凡是士兵增加的部队其训练度会下降，必须对该部队进行训练。

2. 训练　每训练一次增加训练度10，最高可达99。训练度的高低对战争胜负起着关键作用，直接影响部队的机动力。什么是机动力?指部队在战场上行动的能力。机动力高的部队在战场上每次移动的距离较远，而且足够的机动力能保证弓箭、火攻等战术有效的实施，否则只能进行普通的消耗战。此外机动力高的部队在每次进攻时的攻击力也较强，并且在敌人进攻时所遭受的损失也会减少。既然训练这么重要，请玩家们"远征"前，务必加紧训练自己的部队来保证全军的整体作战能力，最好都能达到99。

3. 迁移　迁移是把将领及部下移至本国的任一城市。自然优先考虑"迁移"的应是本国的边防城市，多派几位得力干将驻守，配备充足的黄金和粮食，加强边防城市的战斗力。无论怎样迁移，必须保证各边防城市有将领驻守，因为一旦城中无将，早已虎视眈眈的敌国就会乘机进攻，轻而易举占领我方城池。

4. 运送　指派本城的将领运送黄金和粮食到本国任一城市，执行完毕，该将领会自动返回本城。

5. 远征　"养兵千日，用兵一时"当拥有充足的粮食和黄金以及很高的训练度时，你可向邻近的敌国发动进攻了。

首先要查看本城各部队及各将领的情况，再拟定如何派遣部队，在查看将领时，请注意"计谋"左边若有弓箭或火焰符号，表明该将领拥有弓箭或火攻能力。通常每次远征最多可派五军，分别为中军、左军、右军、两只边军，中军尤其重要，因它的存亡决定战斗的胜负，所以一定要派兵力充足、训练度高的军队充当中军。如果不打算派遣五军，可以按A键确认后按START键停止派军，进入战场画面，开始进行战斗。游戏中的战场十分广阔，而且没有时间的限制，玩家可尽情地施展各种战术，全力以赴击溃敌方中军，保护自己的中军。



国产纯中文策略游戏

●战场指令

移动　移动会消耗部队的机动力，在不同的地形上消耗的机动力也各不相同，平地上消耗的机动力最少，部队可移最远，树林次之，而山地与河流没有高机动力则寸步难行。

计谋　计谋包括弓箭、火攻、诱敌、伏击四种。巧妙地合理运用这四种计谋可迅速击溃敌军，达到"事半功倍"的效果，但同时又受到诸多方面的影响。弓箭和火攻则只有能力较强的将领才可使用，而且消耗较多的机动力和黄金，诱敌的成功率取决于敌我将领能力的差距，伏击则只能在树林中使用。弓箭和火攻也受地形的影响，在树林中使用火攻效果加倍，弓箭减弱，而在城池中弓箭和火攻都失效。

攻击　攻击有围攻、普通攻击、突击三种方式，其中突击要求较高的机动力。这一栏中还有情报指令，可查看同一屏幕范围内敌我双方的军队人数和训练度，并认清敌方的中军。

撤退　指把部队撤回本国城市，中军撤退则全军撤退，而其他各军只能单独撤退。情势不妙时就请"三十六计走为上"吧!

休息　可恢复部队的机动力，但会消耗粮食。

四、人才

"得道者多助，失道者寡助"，一个国家(指君主)对有识之士所采取的态度决定着这个国家的命运，因为人才是国家强盛的根本。战国时期是一个人才辈出的时代，一些圣明豁达的君主任用自己信任的有识之士处理日常事务，研讨外交政策以及战略决策。共同来管理国家大事，扩展本国的疆域，建立万世基业。

游戏过程中，随着国家疆域的扩大，人才显得更为重要，因为需要更多信任的将领来管理本国的城市，否则将出现空城的情况，敌国会趁机占领空城。

1. 招募　可招募本国和他国的人才。本国人才或许一开始不愿加入，只要持之以恒多招募几次，最终会向你效忠的；招募他国人才时，注意下面两点：一、他国将领或城守的忠诚度为99，本国的丞相是无法招募的。二、多次招募拉拢他国忠诚度小于99的将领。当一个国家被消灭时，会有很多在野将领，这是招募人才的绝佳机会，当然通过战争抓到的俘虏则是招之即来。

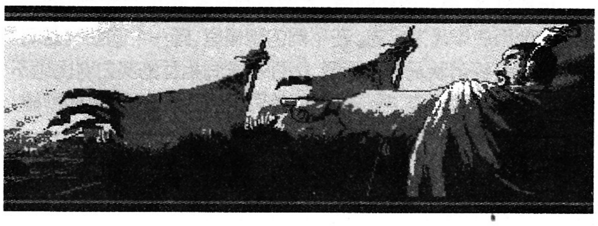
2. 赏赐　提高将领的忠诚度，以免被敌国拉拢招募，只有忠诚度为99的将领才是绝对可靠的。

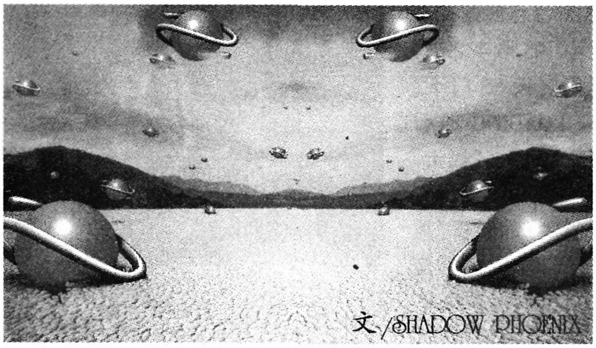
3. 任命　任命本国将军为城守或丞相，原城守或丞相自动变为将军。所任命的城守或丞相若其能力和忠诚度都很高，便用不着担心他背叛你了。

4. 斩首　这是针对战俘的指令，但最好别采用，人才难得，杀之可惜，不如招募。

五、情报

观看本国或他国国情，包括粮食、黄金、军队、将领的数量，做到心中有数。



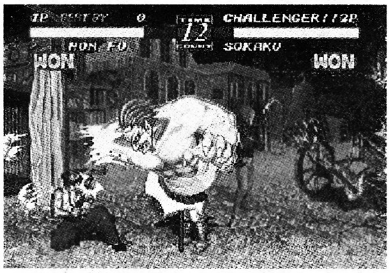


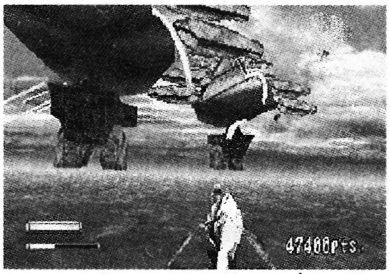
文/SHADOW PHOENIX

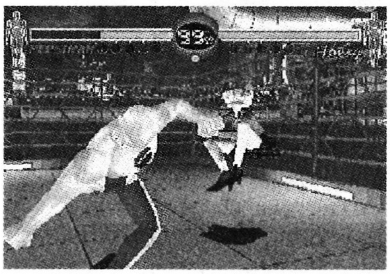
试看一年间次世代的激烈战斗已达到白热化的程度，谁将叱咤业界，一领游戏风骚众说纷纭。但看主机的销售情况，早先的黑马、如今的霸主——SONY 的 PS 远远超过了一向纵横 GAME 市场，与任天堂共掌天下的 SEGA 公司的 SATURN……尤其是“任氏叛军”SQUARE 的 PS 加盟行动更令 SS 陷入尴尬之境，怎么办？……

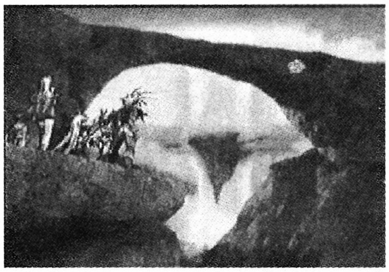
SS 当自强

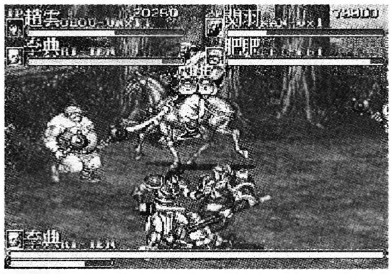




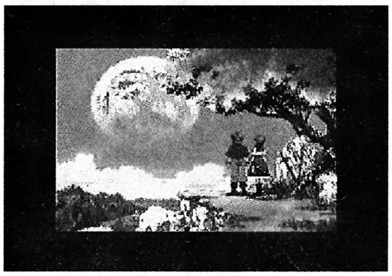












单从玩家的感情方面分析，玩家的宠爱恐怕自 FC 红白机后就数世嘉的 MD 了，（自那时起到今日，MD 已伴随万千玩家渡过他们的青春岁月。尽管如今在游戏天堂日本 MD 大势已去，但在国内它的普及程度比 SS 还要多。）紧接着 SS 的推出使得许多玩厌了 MD 的玩家又对世嘉重新“燃”起了爱火。SONY 毕竟只是家电业的巨人，从情感因素上自然败给 SEGA，但是商战是不只注重情感的……

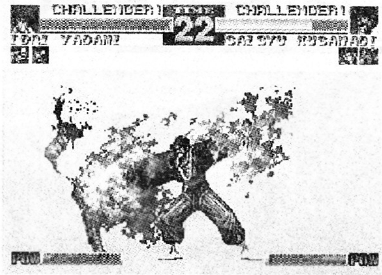
人是有理智的动物，在排斥了情感方面的因素后，实际便是人们唯一的目标。对于游戏来说，实际就是游戏的各方面均做得完美（当然无须十全十美）。综合比较 SS 与 PS 众多软件来说，更多注重实际的人们不得不忍痛割爱，去拥抱 PS 而舍弃 SS 的光环照耀了。

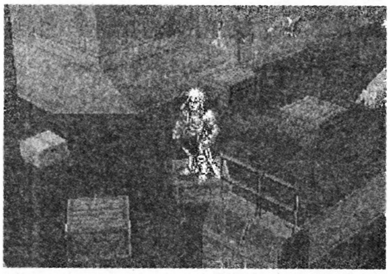
那么我们心爱的土星就此沉沦下去了吗？当然不会了，看去年秋末土星软件制作集团 GD－NET 的成立及众多世嘉扛鼎业务用机的土星移植计划和许许多多令人欣喜的消息都让人看到了世嘉那不屈不挠的斗志和隐藏在光环后的巨大潜能（潜在能力？）。另外自从土星发表中文软件以来，更受玩家重视。虽然 PS 有史氏等巨头撑腰，巨作频频，年初即刻启动“FF”这趟不败列车，Ⅶ代风姿绰约地傲然登场。也许是杞人忧天，庸人自扰，SS 还未到深处绝境时，这篇文章也不是哀歌，但面对 PS 强大的“S”将军的“FF”兵器在手，土星又怎能放弃自己的初衷，不去反击呢？在看 96 年这颗巨星在业界星空上留下的不灭轨迹是多么令人难以忘怀的同时，我们这些喜爱土星的朋友定会迎着漫天的彩霞，含着满腔的血泪，说出一句“土星当自强”。更从内心深处呼唤中国的土星快快诞生！

纵观 96 年，在光环上显露锋芒的大作也为数不少，让我们坐上回忆的时光列车，去重新领略一下这颗灿巨星的万丈光芒，重新感受那些曾经令我们悸动欣喜的作品。

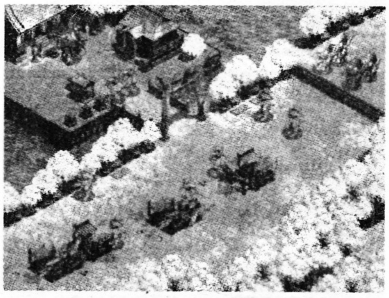
在格斗对战领域中，自年初的街霸系列新作《ZERO》的出动，开创了格斗史的又一里程碑。9 月 2 代的上市更令其稳









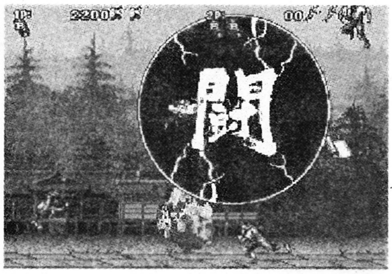




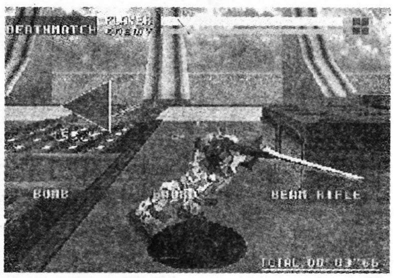
坐帝王之位，悠哉悠哉。3月底第一个对应加速ROM卡的《'95格斗之王》更令许多SNK拥趸们转投SS门下，因为它几乎就没有LOADING的时间。2月23日CAPCOM另一"战士"——《恶魔战士2》也告出山。根据古典名著改变的《水浒演武》的续篇"风云再起"也再起对战风云。接着对应加速RAM卡（与前面ROM不同）的SNK的三款大作也在年内纷纷推出，分别是《饿狼传说3》、《REAL BOUT饿狼传说》和《侍魂Ⅲ之斩红郎无双剑》。3D格斗之面，从Q版的《VR战士Kids》到迫力十足的《格斗之蛇》更令人充分体验格斗快感……

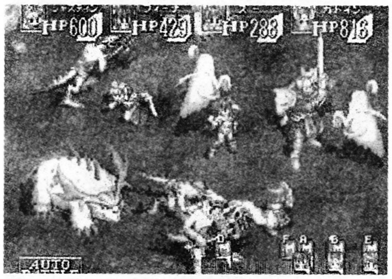
充满幻想和智慧的RPG、SLG的世界中，尽管去年年内没有什么能让人觉得可以抗衡《FF Ⅶ》作品出现，但能让玩家疯狂的游戏还是有几部的。未发行前即引起很大轰动的《龙之力量》、世嘉MD名作的续篇《光之继承者2之精灵王纪传》、标榜超立体空间的《黑暗救世主》、SS名作续篇《王国传说2》、年内最佳SLG作品《梦幻模拟战Ⅲ》、令玩家夜不能寐的《樱大战》、MD-CD上的佳作《LUNAR-银色之星》……

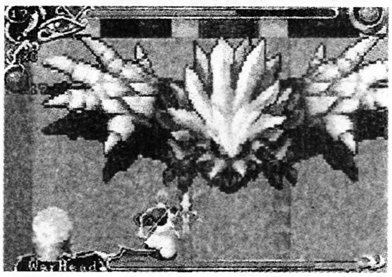
其他类型的游戏中，射击方面《飞龙2》、《首领蜂》、《1945》、《战国BLADE》等等均属佳作。动作方面以对应"模拟"手柄的《Nights》最受瞩目；而《赤壁之战》更是SS软件中难得一见的；《VR特警2》和《电脑战机》更在去年临近年末时助了SS一臂之力。其他佳作还有《月花雾幻谭》、《守护英雄》、《龙珠Z之伟大的龙珠传说》、《胜利足球'96》等等。（这里因版面所限，只能粗略地简述一下，其中未能详述尽录，请大家多多包涵！）另外SEGA在11月发布的几部大作的移植计划（包括《VR战士3》、《东京番外地》、《X-MEN对街霸》和为土星独创的《FIGHTER MEGAMIX(VR战士对格斗之蛇)》(96年12月21日发行)更是令SATURN款款动人……能够在风云突变的业界中笑傲江湖也不是件易事，但SS它做到了，一定要守住这个让人心醉的光环呀！机能在伯仲间的两位













次世代天空



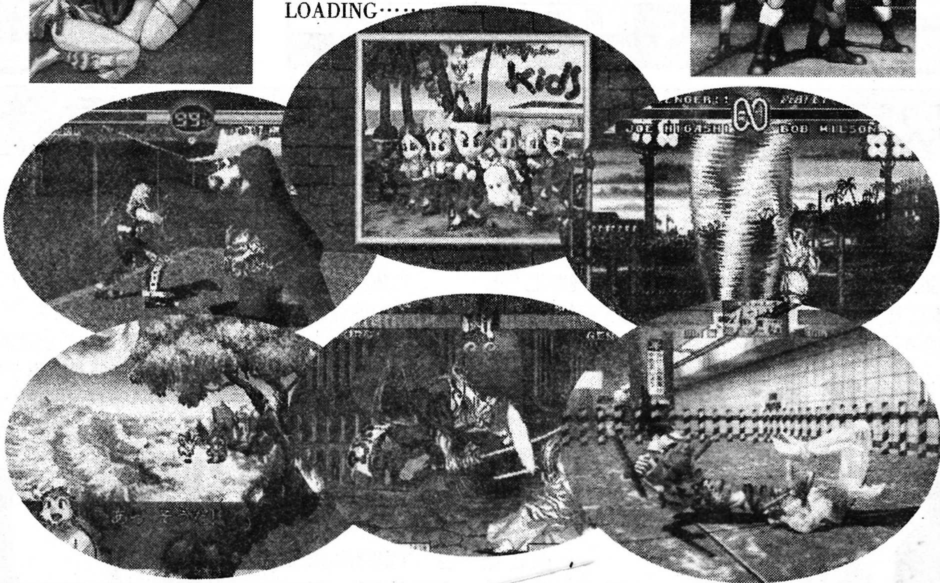


大侠(SS、PS)怎样才能稳坐江湖老大的交椅，只看对应的软件了。软件一要本身就是精彩之作，二要能将主机优异的机能充分表现起来，缺一不可，这就要看主机的魅力值了。数值越高越能吸引不错的软件公司为其开发优秀软件。史氏入驻 PS 也为它添了不少彩儿，以前那些吒咤江湖的老大们是否会选择 SS 作为自己的新住处呢？LOADING……





豪气面对千层浪……



我是土星当自强!!!

霸王丸



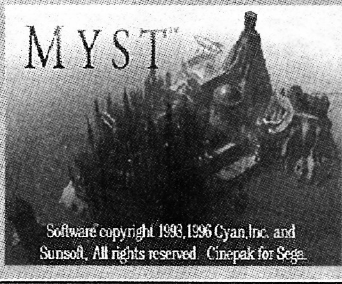
◀选自《SNK 设定原画集》，画面是白井影二笔下之《侍魂》的主人公霸王丸的一组精彩“剪影”。

神 秘 岛

异岛探险 宛如梦幻

做为早期的 3D AVG,《MYST》的效应是巨大的。如今这款由国人制作的全中文游戏又被移植到土星上,继续令 SS 的机主们如醉如痴。虽说此游戏推出时间比较早,但在大力提倡中文游戏的今天,我们仍精心地准备了这篇攻略。

SS	厂商 SUN SOFT	类型 AVG
	媒体 CD－RCM	

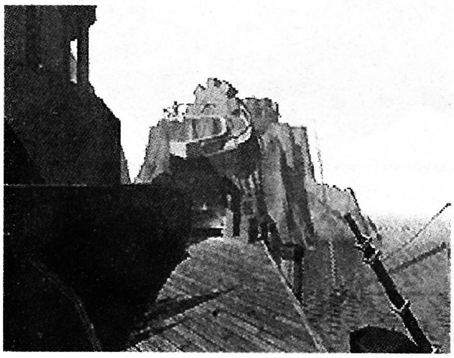


一款完全中文的 3D AVG 在 SS 隆重登场!

序 篇

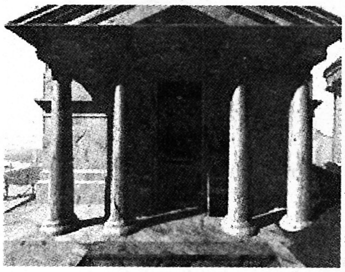
放在我面前的是一本叫 MYST 的书。"MYST? 神秘岛吗? 难道这本书可以带我进入另一个世界之中?" 我满腹狐疑地把书翻开。当我把手放在书页上时,一股神奇的力量传遍了我的全身,我身不由己地被吸入了书中……

神 秘 岛



▶这座漂浮在一望无际的大海上的神秘小岛充满着各种疑团。

当我恢复知觉时,发现自己正站在一个码头上,旁边是一望无际的大海,但却看不到船只。"我是怎么来到这里的呢? ……想起来了,一定是那本叫 MYST 的书的缘故。这儿大概就是所谓的神秘岛了。"我咕哝着向前走去。



◀这座象古希腊时代的建筑就是这岛上的书房。

码头的另一端有个箱子似的东西,我试着用手去扳动上面的开关,可是看不出有什么作用。我只好转身上了台阶,眼前是一条石板路,我先向右走去,希望能找个人问问如何离开这里。令我失望的是,路的尽头除了一个巨大的齿轮和一个与码头上一模一样的古怪箱子以外,什么也没有。随手把开关打开后,就顺原路返回吧!走完这冗长的石板路,我拐上一条枕木铺成的小径。"咦?"我弯腰拾起路边的一页便笺,只见上面写着——

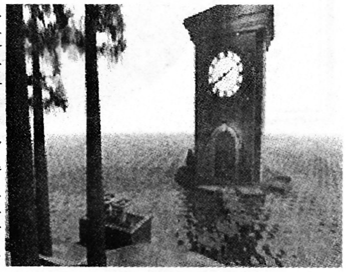
凯瑟琳:

在码头上一间秘密的屋子里,我有很重要的话要传达给你。为了要听到我的留言,你要把岛上所有指示开关的数目输入到一个能显示出影像物的板子里。

阿特拉斯

"指示开关? ……嗯,是不是就是指那些古怪箱子上面的开关呢?"看完纸条,我不禁又是一番猜测。总算有了一点线索,先在这个岛上转转再说吧。

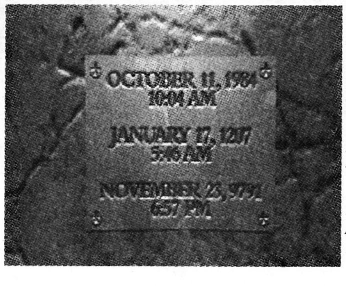
当我发现这个沉寂的岛上没有人的时候,的确有点灰心,但已经对整个岛有了大致的了解。从观星用的小屋,靠山而建的书房,奇怪的飞船,水井边的各种图案到放着锅炉的木屋和隔水相望的钟楼,一切的一切都散发着一种诡异的气氛。至于指示开关,也终于数清楚了。为了不重复数,碰到一个开关就将它打开好了(而对钟楼下的那个只好干瞪眼,让它先"在水一方"去罢)。



▶建在水中的钟楼显得有些诡异。

回到码头,按纸条上所说进入秘室并输入开关个数。哇!井里突然出现的影像吓了我一跳。且听听他——阿特拉斯——说什么。原来他就是这个神秘岛的岛主(蝙蝠公子?),他的儿子把他的许多书都毁了,伤心不已的老头有点语无伦次,但他还是告诉我"旋转塔"能帮助我。

"旋转塔在哪儿?"我决定先回书房去看看。书架上大部分的书已经烧坏了,但值得庆幸的是还有几本是能读的。看完这几本日记,我才知道阿特拉斯是一个往来于不同时代的一个"时空游侠"。在门的两边各有一本书,我翻开一看,原来岛主的两个儿子——西拉斯和阿古那被困在里面,只有找到失落的书页才能将他们解救出来。当我正在为从何处着手而发愁的时候,书架旁的画引起了我的注意。我刚伸手摸了摸其中一幅画,一阵巨大的声音便打破了岛上的沉静,定睛一看,书架向下降落,露出了一条通道,这就是通往旋转塔的路了。经过数次尝试,我终于洞悉了其中的奥秘:书房内的地图上有一个圆形标记,当用手按住时,它便会顺时针方向旋转,而旋转塔也会随之转动,此时走入书架后的秘道,到旋转塔的梯子上便能看到标记所指方向的景物及相关提示(当然了,只有特定的地方才有提示)。做这些事情着实花了我不少时间,不过接下来的事便容易多了,只要按这四条提示



◀在游戏中,有许多类似的文字提示。

分别完成就行了嘛。

首先是写着三个年月日和时间的提示。将它们正确输入到观星小屋的面板上后，能够见到三个星座（提醒一下，别忘了关灯，否则什么也看不见！）。一一抄下后返回书房。在书架第一层的右边有一本日记，耐心地翻看一下，能找到这些星座的对应图形。接着把门前水井边上与它们相同的图案转换为绿色的就算完成了。随着一阵轰鸣，水井里原来沉在水下的木船模型浮出了水面。令我吃惊的是码头旁边也浮起一条沉船。我开始明白，在这个神秘世界中存在着一种奇妙的影射关系。"不管怎样，解开这些谜团后总会真相大白的。"我径直走入船舱。

沉船之章——斯通西普时代

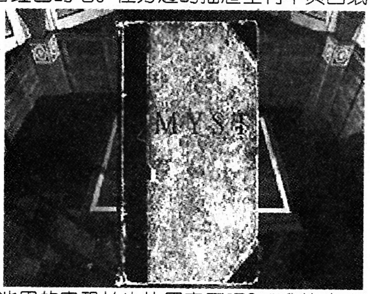
船舱内的无字书再次使我穿越时空，进入斯通西普时代。无奈之下，我开始有点习惯于这种时空穿越的做法了。眼前是一个孤岛，我正站在岛边的木船上。船边有一座栈桥，尽头处是三个开关，扳动开关可以启动水泵，将这个岛上某几处的积水抽干。我先登上木船另一侧的灯塔，转动发电机给蓄电池充电，再走进岛上的山洞，原本黑得伸手不见五指的洞中已是一片光明（洞内的水可用泵抽干）。左侧的洞内我找到一张红色书页，右侧洞内的床上遗落着一张蓝色书页，因为每次手里只能拿一张书页，就先拿着红色的吧。在旁边的抽屉里有半页白纸，上面的话断断续续，让人摸不着头脑，于是我决定把它抄下来带走。出洞的时候我无意中发现了连接两个山洞的秘道。按下秘道里圆盘上的红色钮，但觉灯光忽然变亮了。"蓄电池里的电恐怕也快用完了吧？"我快步出洞，走入船舱，舱内也是灯火通明。我走到最底层，找到了桌子内藏的 MYST 书，就这样带着红色书页又回到了神秘岛。



▶只要有了电，做起事来就方便多了。



◀这个卧室就象是中世纪欧洲国王的寝室一般豪华。



▶这本封面已经残破不堪的书，却能给我带来新的希望。

听力的挑战——瑟联迪克时代

将红色书页放入书中，希拉斯要我去再去拿红书页给他。哎，看来我是被他赖上了。到哪儿去找更多的书页呢？忽然间灵光一闪，我想起了从旋转塔得来的提示。"59VOLTS?这一定是为什么东西提供 59 伏电压了。"我走到了小路右侧的木屋门前。走过深邃的石洞，进入了配电室。十个红色按钮看来就是供电用的了，且每个钮对应着一定的电压。（按一至十的顺序，它们分别代表 10 伏，7 伏，8 伏，16 伏，5 伏，1 伏，2 伏，22 伏，19 伏，9 伏电压。）当送出的电压加起来刚好是 59 伏时，就可以正常供电了。OK，电给上了，又合上了跳开的两个电闸，我终于进入了飞船。可是任凭我发疯似地拉着控制杆，飞船却没有一丝反应。啊，明白了，控制盘上有五个开关，肯定是它们了。

我回到书房，在书架第二层靠左的那本书上找到了一个键盘的图。按上面的顺序弹奏飞船上的风琴使之发声，并把控制板上的五个开关一一地拨到能发出同样声音的位置。（哇！真烦，简直是音乐考试！）无数次的失败之后，我终于对准了五个开关的位置，拉动了控制杆，来到了瑟联迪克时代。

这个世界不象神秘岛上那么寂静，倒是"风声水声声声入耳"，充满了各种各样的声音。在这里我一共找到了五个画有抽象图案的板子，也听到了五种各不相同的声响。在五个板子上各按一下，将图案变亮后，我走到路的尽头，穿过地道，发现了一个铁柜。打开门，里面是个显示器，下方是那五个板上的图案。用左右箭头搜索，当找到板子所在位置时，喇叭里便会发出该处的声响。如此重复，确定每个板子的精确位置，然后按下旁边的"Σ"键，喇叭里依次传出这五种不同的声音。反复听了两遍，确实把它们的顺序记住之后，我才转身离去。

带着红色书页，我回到来时路边的小屋。将上边的五个开关设到特定位置，使它们发出的声音和顺序与先前听到的一致。此时按下右边的按钮，门吱呀一声开了。登上古怪的"火车"，我又踏上了艰难的归程。经过一番努力，我终于找到了 MYST 之书（我的"行车路线"如下：N－W－N－E－E－S－S－W－W－W－NW－NE－N－SE），回到了神秘岛。



◀面对这架小型的管风琴，摆弄起它来还真是挺费劲的。



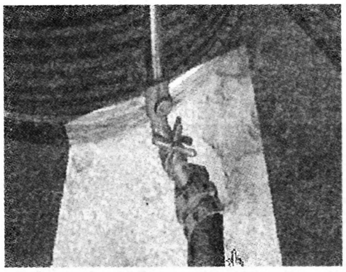
▶在这里完全是听力的严格考验。



◀驾驶这列『火车』，就象坐在地铁的驾驶室里一样。

树上的世界——查奈而伍德时代

把红色书页交给希拉斯，我转身出屋后直奔小路边放着锅炉的木屋。按着旋转塔上的指示，用密码 7，2，4 打开密码箱。我取出里面的火柴点燃锅炉，转动手轮启动蒸汽。出屋后走上木屋右侧一条隐秘的小径，坐上尽头处大树做成的“电梯”进入地下室，便可到达查奈而伍德时代。



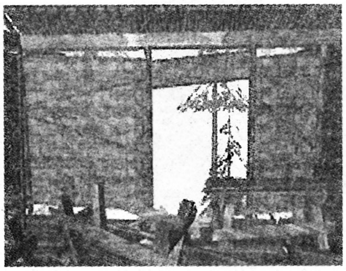
▶只有将水管的总闸打开才能有动力？！



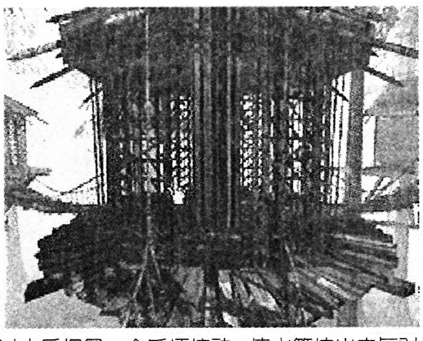
◀沿着木板铺成的小路走进薄雾弥漫的树林。

这里被烟波浩淼的水所包围着，只有木板铺就的小路可以落足，而纵横交错的水管看来象是提供动力的。我先到岛上打开了水管的总闸，耳畔传来一阵水声，这水管里就有水可以做动力了。这里应该注意的是：凡是有水管分叉的地方，地上的开关就能把水导向不同方向，应注意扳动开关，使水流向需要的方向。将水流引导一个升降机前，打开旁边的开关使水流给升降机动力，这时便可坐上它升上二层。

眼前是一片树上构建的木屋，看起来已经废弃许久了，破旧的木椅、厚厚的尘土似乎在诉说这里曾经的风风雨雨。我没能找到什么有价值的东西，最后来到了另一个升降机处。由于没有动力，这个升降机不能各种。我顺着旁边的旋梯下行，并打开一扇由里面锁着的门，就回到了一层。接下来我将水引到这里，顺旋梯上二层后，旁边那个升降机便可以载着我升上三层。在这儿我终于找到了红色书页，另外还发现了半页白纸，我记下上面残缺不全的句子，带着红书页回到一层那个水管的世界。



▶木屋内乱七八糟的，就象有人打过架一样。

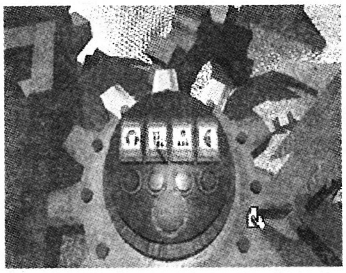


◀从外面看，木屋的造型很象《超级大金刚》中的场景。

剩下来的便是拿到 MYST 的书回神秘岛了。我先走到一个断掉的木板处，扳动手柄架起一座桥，过去后把另一个手柄拉动，使水管伸出去与对岸的水管相互衔接，并把水引到此水管中。继续前行，便可借水管中水的动力使升降机工作。后面的事，不用我多说了。随着一阵轰鸣我被送回了神秘岛。

机械之岛——麦坎尼克时代

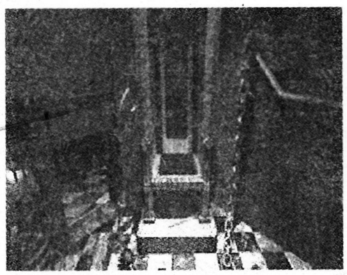
想到岛上那个水中的钟楼，我就难以克制自己的好奇。我来到岸边照着旋转塔给我的提示把钟调到了两点四十分。这时水中徐徐升起了一排齿轮。我进入钟楼，把密码 2，2，1 输入。又成功了，台子上的小齿轮转动后露出了一个缺口。根据这个世界的影射关系，我直奔码头上我曾经到过的那个大齿轮那儿。一阵天旋地转，我踏上了麦坎尼克时代的土地。



◀又是听力考验，真是太伤脑筋啦！

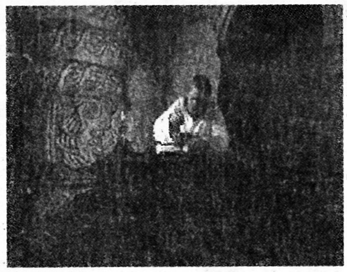
走进架在水中齿轮上的“别墅”，我不禁被那诡异的气氛和奇形怪状的装饰品搞得心跳加速。红书页很快便到手了，可为了找到回去的路，我颇费周折。走进地下室后，我将开关扳动使缺口对齐，出来关闭地下室的门，便可进入电梯。升到二层，按下中央的按钮后迅速走出电梯，就能找到整个岛的动力中枢，利用它可以使整个房子在水中转动，以去往两个水中孤岛。(如果还不熟练，先回屋子里去，到那里的一个模拟器上练练吧。好好利用敏锐的听力，会有所帮助的。)终于，我拿到了密码。输入到桥边那个密码机上，便算大功告成了。

最终的抉择——父与子、生与死



▶椅子左侧有个密门看见了吗？

希拉斯告诉我，只差一张书页他就可以得救了。我依他所言把书架第二层右边那本书上第 158 页的图输到壁炉上，进入密室。但我并没有直接去拿红书页，而是先翻开了绿色的书。真相大白了，原来希拉斯和阿古那背叛了他们的父亲阿特拉斯，现在他需要我去为他找来白色书页。幸亏我没放出那两个不孝之子，否则我的下场是……我不敢再想，也不去碰书页便回到书房。阿特拉斯的话让我想到了曾见到的两张残缺的白页。对在一起后，只见上面写着：“白色书页放在神秘岛上一个很醒目的地方，要找到它很容易，只要按照以下的顺序就行了。首先将岛上的指示开关全部打开，然后回到港口将指示开关关上即可。”依纸上所说，我终于找到了白页，并把它交给了阿特拉斯……



◀这就是『MYST』的岛主吗？你又在想些什么呢？

这似乎不是个大团圆的结局，邪恶真的被清除出这个世界了吗？平静能持续多久？我没有得到回答。

也许有正义的地方便会有邪恶，而正义必定胜利，这一点我始终相信。

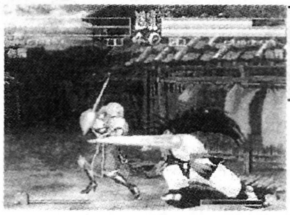
——全文完——

文/杨琳　责编/PINSER



基本操作 & 特殊操作	
A	轻斩
B	中斩
C	重斩
D	踢
A+B	闪避
近身→+A+B	兜后
B+C	不意打(蹲防不可)
近身→+C	破坏防御(向前推)
近身←+C	破坏防御(向后扯)
↓↙←→·D	当身(持武器)、空手入白刃(空手)
对手倒地时近身↘+斩	倒地追打技 1
对手倒地一定时间内↑+斩	倒地追打技 2
倒地时←或→	移动起身
倒地时↖或↑或↗	快速起身
倒地时↓+任一键连按	倒下回复
连按开始键 3 次	抛开武器进行挑拨
接近落地的武器按 A 或 B	武器拾取
A+B+C	怒气爆发
└ 怒气消失后 A+B+C	连环斩(靠近对手连劈数刀)
└ 怒气消失后 B+C+D	一闪(冲向对手擦身时劈一刀)
→→	前冲
←←	疾退
C+D	连续斩发动
└ C+D 后 AAA	连续斩技 1
└ C+D 后 ABC	连续斩技 2
└ C+D 后 BBC	连续斩技 3
└ C+D 后→AABBCCABCCCCC	14 连斩
劍客专用	
C+D	自动连续斩
A+B+C+D	武器击飞必杀技
招式注解	
·	按前后顺序输入指令
+	同时输入前后指令
/	相邻的前后指令是"或"的关系
★	武器击飞必杀技,必须在"怒"值最大时方可使用,共通输入法为←→↘↓·A+B
(武)	表示须手持武器才可使用的技巧

NEO GEO	类型	厂商	容量
	ACT	SNK	378M

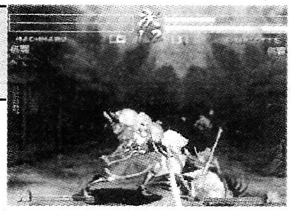

▲躲开霸王丸的突刺后,可以用强力的连续技来反击。

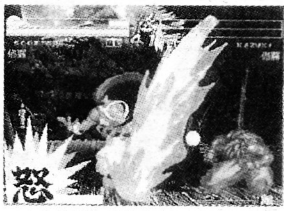
闪避
(AB 同时按)

SNK 格斗游戏中的著名技巧,是可躲开对手攻击的动作。尤其避开对手大技后,就可以乘隙反击了。不过闪避并不是万能的,须小心使用。

倒地追击
(对手倒地时↘或↑+斩)

这是对手倒地时追击对手的两种技巧。要根据与对手的距离来决定使用哪种技巧来追击倒地的对手。


▲霸王丸倒地后,夏洛特以能快速出击的↘+斩来追击。



▲怒气爆发后身体会呈变红,攻击力也会提高。

怒气爆发
(ABC 同时按)

在一定时间内角色攻击力会上升,并可以使用特殊的攻击技巧。一定时间后角色状态恢复,怒槽也会变为全空。

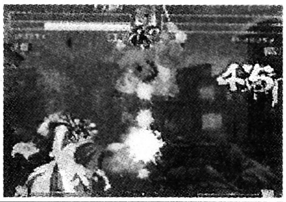
连续斩发动
(CD 同时按)

CD 两键同时按下后就可以使用多种特定的连续斩技巧,最好的使用时机是闪避对手攻击后或破坏对手防御后。



▲威力最强大也最难使用的当属华丽的 14 连斩。

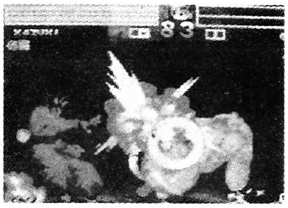
天草四郎时贞



除了修罗的戒烈掌被取消了外，其它的招式并没有什么特别改变，但动作改变了的招式倒有很多。

修罗	逢魔刿		↓↘→(前)或↓↙←(后)·D
	死灵刃	(武)	↓↘→·斩
	汝·暗转入灭	(武)	→↓↘·斩·斩(攻击)/D(中止)
	天照封凰琶	(武)	↓↙←·斩
	瘴气断	(武)	→↓↘·D
	★凶冥十杀阵	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	逢魔刿		↓↘→(前)或↓↙←(后)·D
	冥府魔障弹	(武)	↓↘→·斩
	汝·暗转入灭	(武)	→↓↘·斩·斩(攻击)/D(中止)
	戒烈掌	(武)	→↓↘·D
	降魔招来破	(武)	↓↙←·斩
	★凶冥十杀阵	(武)	←→↘↓·A+B

风间火月

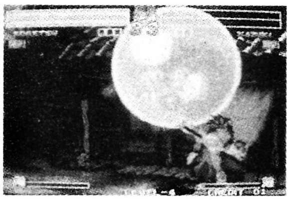


▲用熊熊火焰将对手包围。

受人注目的新角色，修罗可用集结火焰放射而出的焦热魂；而罗刹可以打出对空性能高，能一口气重创敌人的愚连脚。

修罗	焦热魂	(武)	↓↘→·任一键
	大爆杀	(武)	→↓↘·任一键
	灭炎	(武)	↓↙←·任一键
	炎灭	(武)	←↓↙·斩
	炎返	(武)	被打飞时A+C
	★暴爆·火炎击	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	愚连脚(可连用)		→↓↘·任一键 →或←+任一键
	六道烈火(可连用)	(武)	↓↘→·A/B/C
	炎灭	(武)	←↓↙·斩
	★炎邪觉醒	(武)	←→↘↓·A+B

风间苍月

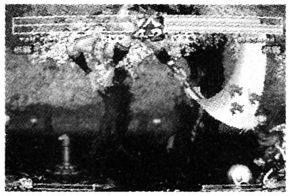


▲在跳跃后用水泡将自己包围，然后该怎样攻击对手呢？

另一名全新角色就是风间苍月，修罗的招式浮月可使被击中的对手在一定时间内不能动弹，而罗刹则用多彩多姿的跳跃后的攻击技巧来对付敌人。

修罗	月光	(武)	→↓↘·斩
	浮月	(武)	↓↘→·任一键
	月隐	(武)	↓↙←·斩
	★消波·风月斩	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	死月		空中↓↙←·斩
	圆月	(武)	空中↓↘→·A/B/C
	月轮波	(武)	↓↘→·斩(可空中使用)
	★月升·水柱波	(武)	←→↘↓·A+B

塔姆塔姆

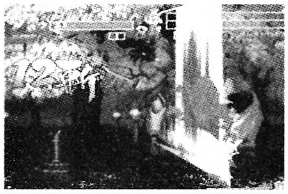


▲斜后跳重斩的攻击范围仍是特别长，好好利用这点吧！

久违了的塔姆塔姆，他那一招扔出头骨的必杀技这次变成可以向上方向或下方向打出，以及连续多次扔出，可谓一招多用。

修罗	风轮杀	(武)	→+斩连按
	骷髅弹		↓↘→(上)或↓↙←(下)·斩
	火爆弹		→↓↘·斩
	轮转脚		←↓↙·斩
	★怒火爆弹		←→↘↓·A+B
罗刹	爆弹·爆弹		↓↘→·C
	骷髅·骷髅(可连用3回)		↓↘→·A(上)/B(下)
	轮转脚		←↓↙·斩
	★怒火爆弹		←→↘↓·A+B

柳生十兵卫

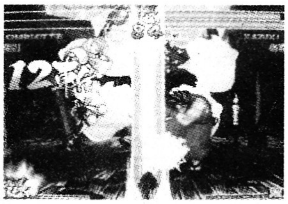


▲本次的二角罗刀不但威力大，还可放在连续斩中使用。

只有水月刀是属于共通招式，其余招式则完全不同，新技双月阵则是用壹之太刀和贰之太刀击溃敌人防御，再用叁之太刀去杀伤对手的招式。

修罗	喝咄 水月刀	(武)	↓↘→·斩
	二角罗刀	(武)	→↓↘·斩
	八相发破	(武)	→+斩连按
	★绝 水月刀	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	喝咄 水月刀	(武)	↓↘→·斩
	心眼刀 天罗	(武)	↓↙←·C
	心眼刀 相破	(武)	↓↙←·B
	心眼刀 水月	(武)	↓↙←·A
	双月阵(可连续输入)	(武)	↓↘→·A+B/A/B
	★激 双岚阵	(武)	←→↘↓·A+B

夏洛特

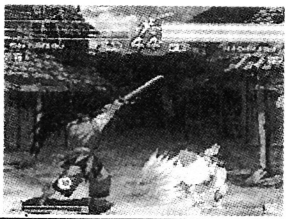


▲《天草降临》中最华丽的武器击飞必杀技当属夏洛特的水晶玫瑰，以敌人的鲜血来染红白色玫瑰吧！

《真·侍魂》中的夏洛特在本作中又登场了，三角剑是运用剑发出的冲击波去攻击对手，可算是飞行道具类必杀技，而夏洛特最主要的特色无疑是她那强力的普通技。

修罗	破空剑	(武)	→↓↘·斩
	前进喷泉	(武)	→+斩连按
	迅光三角剑	(武)	↓↘→·斩
	★七星光芒剑	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	破空剑	(武)	→↓↘·斩
	迅光踢	(武)	↓↘→·D
	致命三角剑	(武)	↓↘→·斩
	★水晶玫瑰	(武)	←→↘↓·A+B

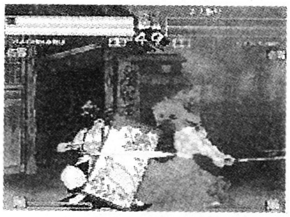
霸王丸



旋风裂斩和弧月斩的性能大大提高了，但修罗中原不能蹲防的刚波和旋风波则变成可以蹲防了。

	招式		指令
修罗	旋风裂斩	(武)	↓↘→·斩
	弧月斩	(武)	→↓↘·斩
	疾风弧月斩	(武)	前冲中→↓↘·斩
	烈震斩	(武)	←↓↙·斩
	★天霸封神斩	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	旋风裂斩·刹	(武)	↓↘→·斩
	弧月斩	(武)	→↓↘·斩
	疾风弧月斩	(武)	前冲中→↓↘·斩
	刚波		→↓↘·D
	旋风波	(武)	↓↘→·D
	夙刃	(武)	←↓↙·斩
	★天霸断空烈斩	(武)	←→↘↓·A+B

牙神幻十郎



牙神的风格跟以前还是一样，都是一找出破绽就可以用三连杀或三空杀去重创敌人，此外桐霸光翼刃的对空性能有所提高。

	招式	指令
修罗	神之镜	←↓↙·斩
	冰之岩	空中↓+斩
	冻气之刃	↓↙←·斩
	冻气弓	↓↘→·斩
	冰之花	→↓↘·斩
	★冻神之刃	←→↘↓·A+B
罗刹	冰之花	→↓↘·斩
	冰气之刃	↓↙←·斩
	冻气弓	↓↘→·斩
	吹雪之枪	→+斩连按
	★冻神之刃	←→↘↓·A+B

桔右京

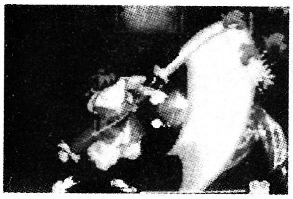


由于修罗、罗刹两方面都有几招被削除了，所以就善于运用“燕返”和强力去迈向取胜之道吧！

	招式		指令
修罗	细雪	(武)	↓↙←·斩
	非剑 细雪		↓↙←·D
	燕返	(武)	空中↙↓↘→·斩
	胧刀	(武)	↓↘→·斩
	★燕六连	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	云雀	(武)	↓↙←·D
	细雪·闪	(武)	↓↙←·斩
	燕返	(武)	空中↙↓↘→·斩
	阳炎	(武)	↓↘→·斩
	★梦想残光霞	(武)	←→↘↓·A+B

绯雨闲丸

由于他在前作中已经够强，所以本作中并没有什么长进，不过冰雨返和梅雨圆杀阵的指令有所变更，总之，好好利用他那把古怪的大雨伞吧。



▲普通技中的一大变更是近身重斩居然是抽出一柄大刀来攻击。

	招式		指令
修罗	五月雨斩	(武)	↓↙←·斩
	雾雨刃(怒时为豪雨)	(武)	↓↘→·斩
	冰雨返	(武)	↓↘→·D
	真·雨流狂落斩	(武)	按住D一定时间后放开
	梅雨圆杀阵	(武)	→↓↘·斩
	★暴雨狂风斩	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	时雨	(武)	空中↓+斩
	小雨	(武)	空中↑+斩
	雷雨	(武)	“小雨”中按斩键
	雾雨刃(怒时为豪雨)	(武)	↓↘→·斩
	真·雨流狂落斩	(武)	按住D一定时间后放开
	梅雨圆杀阵	(武)	→↓↘·斩
	★雨流裂杀刃	(武)	←→↘↓·A+B

花讽院骇罗

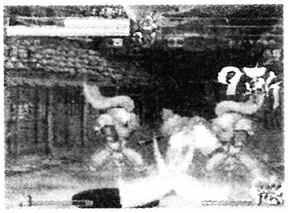
	招式		指令
修罗	垮落		空中↓+任一键
	硬碰	(武)	→↓↘·斩
	乱舞打	(武)	↓↘→·斩
	地震丸		↓↓·任一键
	抓·天花板		←↓↙·A
	抓·石头		←↓↙·B
	抓·尻		←↓↙·C
	★拳舞	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	百贯落		空中↓+任一键
	喝!		↓↘→·斩
	圆心杀		↓↙←→·斩
	★仁王爆震杀	(武)	←→↘↓·A+B

首斩破沙罗

	招式		指令
修罗	刺足		空中↓+D
	友引	(武)	→↓↘·任一键
	影缝	(武)	↓↘→·斩
	影吸		↓↙←·任一键
	空刺	(武)	空中↓↘→·斩
	鸥魂	(武)	←↓↙·斩
	头骨割		空中↙或↘+D
	★影舞·酬	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	刺足		空中↓+D
	影出	(武)	→↓↘·斩
	影吸		↓↙←·任一键
	空刺	(武)	空中↓↘→·斩
	地刺	(武)	↓↘→·斩
	影骗		←↓↙·任一键
	头骨割		空中↙或↘+D
	★影舞·梦弹	(武)	←→↘↓·A+B

加尔福特

可能前作中修罗的招式太强，因此本作中修罗的的必杀投掷技被取消了。当然，好狗狗巴比仍会在需要的时候助你一臂之力。



	招式	指令
修罗	电光镖	↓↘→·斩
	影分身	→←↙↓↘→·A(左)/B(右)
	反击斩杀	→↘↓↙←·A+C(首)/B+D(背)
	反击空袭	受创中A+C(首)/B+D(背)
	忍犬冲刺	↓↙←·A
	机枪忍犬	↓↙←·B
	突袭忍犬	↓↙←·C
	强击忍犬	↓↙←·D
	星尘落	空中↓+C
	★超级双重狙击 (武)	←→↘↓·A+B(首)/C+D(背)
罗刹	电光斩	→+斩连按
	雷光刃	↓↘→·A(站立)/B(蹲下)
	影分身	→←↙↓↘→·A(左)/B(右)
	反击斩杀	→↘↓↙←·A+C(首)/B+D(背)
	反击空袭	受创中A+C(首)/B+D(背)
	重力狙击	→↓↘·任一键
	前冲重力狙击	前冲中→↓↘·任一键
	闪光斩	↓↘→·C
	星尘落	空中↓+C
	★残象闪光斩 (武)	←→↘↓·A+B

服部半藏

雀落、空蝉天舞、空蝉地斩的出招指令均有所变更，但是其它招式并没有什么大的变动，放心用以往的战术来作战吧！



▲连续技中的爆炎龙打中对手时对手是不会倒地的。

	招式	指令
修罗	爆炎龙	↓↙←·斩
	影分身	→←↙↓↘→·A/B
	空蝉天舞	→↘↓↙←·A+C
	空蝉地斩	→↘↓↙←·B+D
	附身之术·佛	受创时A+C
	附身之术·鬼	受创时B+D
	烈风手里剑	空中顶点↓↘→·斩
	雀落	近身→↓↘·斩
	雀落·飒	前冲近身→↓↘·斩
	空转击	空中↓+C
	★微尘隐	←→↘↓·A+B
罗刹	爆炎龙	↓↙←·斩
	影分身	→←↙↓↘→·A/B
	静音	↓↓·斩
	猿舞	←↓↙·任一键
	烈风手里剑	空中顶点↓↘→·斩
	爆炎微尘隐	→↓↘·任一键
	空转击	空中↓+C
	★毒龙	←→↘↓·A+B

娜可露露

	招式	指令
修罗	胜利之刃 (武)	←↙↓·斩
	风之刃 (武)	→↓↘或↓↘→·斩
	神之轮舞	←↓↙·斩
	飞鹰吊挂	↓↙←·D
	吊挂攻击	飞鹰吊挂时A/B(横),C(下)
	风神之刃	飞鹰吊挂时A+B
	鹰爪	↓↙←·C
	风神脚	空中↓+D
	疾风击	空中↓+C
	★辉神之轮舞	←→↘↓·A+B
罗刹	神之轮舞	←↓↙·斩
	乘狼	↓↙←·任一键
	狼背降下	→或↑/↓或←+D(前,正下,后)
	乘狼攻击	A/B(横方向)或C(上方)
	闪光之牙	乘狼时←↙↓·斩
	天之牙	乘狼时→↓↘·斩
	分离攻击	闪光之牙中←/→/↖/↗+C 天之牙中←/→/↖/↗+C
	稻妻之牙	空中↓↘→或→↓↘·斩
	守护之牙	在娜可露露倒下时A+C
	风神脚	空中↓+D
	疾风击	空中↓+C
	★辉神之牙 (武)	←→↘↓·A+B

莉姆露露

	招式	指令
修罗	桐霸 光翼刃 (武)	→↓↘·斩
	三连杀 (武)	↓↘→·斩(可连用3回)
	樱华斩 (武)	↓↙←·斩
	霞刃 (武)	→↓↘·D
	红 (武)	←↓↙·斩
	★五光斩 (武)	←→↘↓·A+B
罗刹	桐霸 光翼刃 (武)	→↓↘·斩
	三空杀 (武)	↓↘→·斩(可连用3回)
	里樱华·菖蒲 (武)	↓↙←·斩
	百鬼杀 (武)	↓↙←→·斩
	紫暮 (武)	←↓↙·斩
	★里五光 (武)	←→↘↓·A+B

千两狂死郎

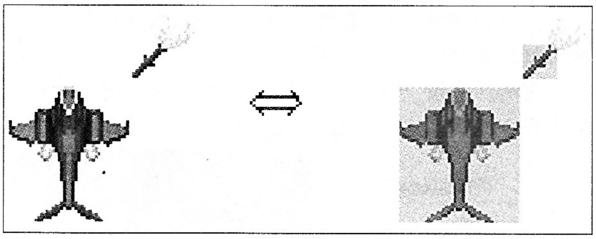
	招式	指令
修罗	火炎曲舞	←↓↙·斩
	回天曲舞 (武)	→↓↘·斩
	虾蟇地狱 (武)	↓↘→·D
	大津波 (武)	↓↙←·斩
	血烟曲舞 (武)	空中↓+斩
	跳尾狮子 (武)	↓↙←·斩
	★鬼之舞 (武)	←→↘↓·A+B
罗刹	八岐大蛇	↓↘→·斩
	血风独乐 (武)	→↓↘·斩
	狂死郎宴舞 (武)	↓↘→·D
	跳尾狮子 乱心 (武)	↓↙←·斩
	★血肉之舞 (武)	←→↘↓·A+B

游戏制作入门(十)

TOUCH(接触)

文/魔法师

哈！我是魔法师，看了题目，可不要误会本节与安达充的《TOUCH》有什么关系。这里的 TOUCH 指的是游戏中活动物体之间和活动物体与不活动物体之间的 TOUCH。可不要小看这个 TOUCH，它可是游戏过程中极其重要的部分。打个比方，有一部待触发的机器和一排触发它的按钮，与之一一对应的即是一堆游戏中待触发的事件和一堆 TOUCH。可以这么说，大多数游戏中(RPG、SHT、ACT……)的事件触发都是依靠 TOUCH 的。

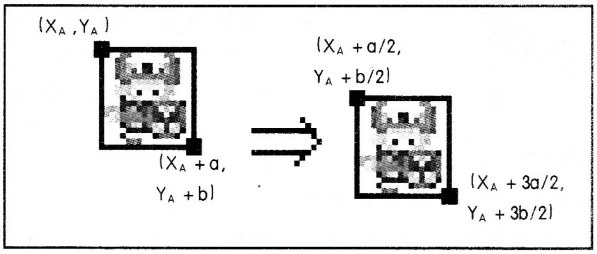


▲图 1:角色都是由 SPIRIT 构成

先讲一讲最基础的接触原理吧。看看图 1，哦，是 spirit，我讲过的，还记得吗？说明白了，TOUCH 是 spiritA 与 spiritB 之间的接触或是 spiritA 与背景 C(某一层)之间的接触。spirit 都是矩形的，可以设 spiritA 的二维坐标 $(x_A, y_A)-(x_A+a, y_A+b)$，其中 a, b 分别是 spirit 的长、宽。同理 spiritB 的二维坐标 $(x_B, y_B)-(x_B+c, y_B+d)$。接触，就是两个 spirit 的矩形有交集，如图 2。表现在数学公式上嘛：$x_B+d \leqslant x_A \leqslant x_B-a$，且 $y_B+c \leqslant y_A \leqslant y_B-b$。哦，忘了说了，在电脑程式中坐标系原点一般都是定在左上角 (0, 0)，如图 3。如果同时满足上面两式，那么这 spirit 就 TOUCH 了，其实很简单的。

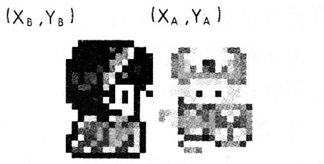
原理虽然简单，但是细究起来可有许多麻烦之处。下面就从简单开始！

在所有可以利用到 TOUCH 的类型中，RPG 是最 EASY 的了。首先，从远古时代(?)到现今的 RPG 中人物在屏幕中的比例很小，这就可以不深究其四肢或头部等细节物体与周围物体的接触。所以，一般的 RPG 中，一个人物的构成只是一、二个 spirit，而利用到接触的只有位于底部的 spirit。第二，RPG 中人物移动的距离一般都和背景与前景的通用 spirit 的 X, Y 方向长度成比例，一般移动都是以格表示，几乎没有真正的逐点移动。在近年的超大 RPG 中的“柔滑移动”，实际上原理还是逐格移动，只不过移过一格过程中的帧数变得很多，如图 4。于是，就可以把人物 spirit 的坐标定为 $(x_A-a, y_B-b)-(x_A, y_B)$，为什么要反置呢？当然啦，以人的脚部坐标 (x, y) 作参照点比用头部坐标加减人的身高作参照点方便多了。于是，这种以格移动的



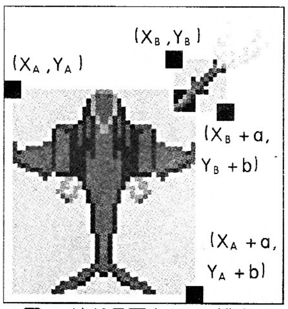
▲图 4:每次移动 a/2 或 b/2 就顺畅多了。

RPG 中 TOUCH 的公式就是 $(x_A, y_A)=(x_B, y_B)$。这里的 (x_B, y_B) 是指 spiritB 在下一指令下将要移动到的坐标。如图 5，这时如果按右键，就 TOUCH 了，就触发事件了：某线人对勇者说：“去东边找来水晶餐具！”(开个玩笑)。可以看到，RPG 中的 TOUCH 只用判断底部 spirit 的 (x, y)，是很 EASY 吧。

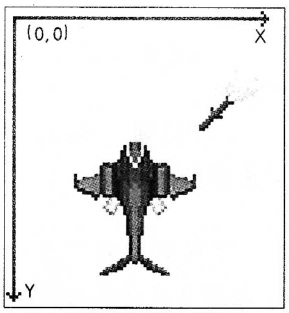


▲图 5：两个 spirit 两遇就是进行对话的 TOUCH。

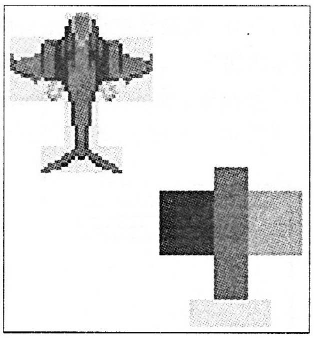
接下来是次 EASY 的射击游戏。一般，主机(也可以是人啦，车啦什么的)由 1～3 个 spirit 构成，如图 6，而子弹、敌机之类就简化到一个 spirit 了，至于敌方 BOSS 可有不少的 spirit。交集的公式和上面基础中讲的相同，$x_B+d \leqslant x_A \leqslant x_B-a$ 且 $y_B+c \leqslant y_A \leqslant y_B-b$。可以说，SHT 是较标准的 TOUCH 类。SHT 比较注意的是速度感，所以不同的物体要以不同的速度来移动。如何实现速度？首先要确定这个 SHT 游戏一秒有多少帧 (n 帧)，可不能太少。然



▲图 2：这就是两个 SPIRIT 相接触时的情景。

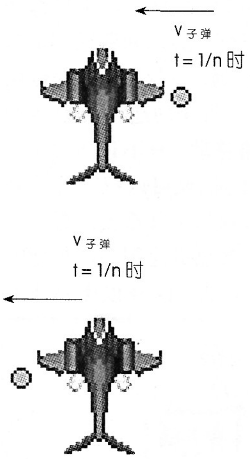


▲图 3:在电脑中通常是将左上角定为坐标原点。



▲图 6：我方战斗主机实际是由四个 spirit 组成的。

后根据 S＝V・t(S 距离，V 速度，t 时间)，来确定 1/n 秒中物体移动的距离 S(即点数)。比如子弹的移动一般都要比主机快。聪明的玩家一定会想到一个问题：如果是子弹 B 在 1/n 中移动的距离 S 比主机的长 a 或宽 b 都要大，那么，在某种情况下，这枚子弹是永远也击不中主机的！如图 7。怎么解决呢？最灵便的而且不利用数学关系的方法是让 S≤a/2 且 S≤b/2。如此，大概就可以了吧。



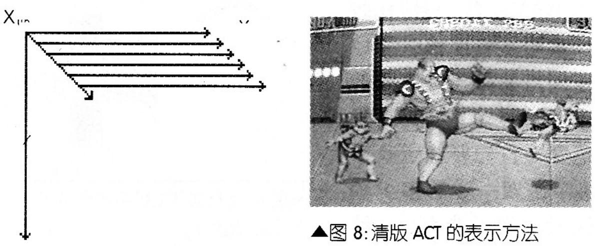
▲图 7:不动就可以躲子弹了！

SHT 游戏就讲这么多了。下面是较为麻烦的清版 ACT。

一般的清版 ACT 是伪三维的，上下键可以控制纵深移动。先说说线的关系吧。一般将可纵深移动的范围定义为 Xup＜x＜Xdown，如图 8。这里 Xup，Xdown 是有确定的值。再将其区分成为 n 行(线)，每次键控控制角色上移或下移一行以实现纵深移动。自然，只有同线上的角色才有 TOUCH。再讲一下人物，由于清版 ACT 中的人物占屏的比例较大，所以不能忽略其四肢与头部细节的 TOUCH。所以，可以将其大拆八块，分成不同的 spirit，每个 spirit 都是有属性的。举例来说，头部和腹部的 spirit 属性是受攻击后损伤严重，而拳脚之类的 spirit 的属性：平时受攻击受损，在按下某些键时，有攻击性。于是，在 ACT 游戏中玩家所作的就是用攻击属性的 spirit 去 TOUCH 敌方的 spirit，不让敌方的攻击属性 spirit TOUCH 自己人物的 spirit．那么，跳跃攻击又是怎样呢？聪明的玩家肯定会看到，实现跳跃攻击是不能只用 spirit 的二维(x，y)坐标的。对，那么在原来的二维坐标再加上一个伪三维的 Z 向坐标，即 Xup＜z＜Xdown。只有在两个角色 Z 坐标相等的同时，才考虑二维坐标(x，y)中 TOUCH，如此这般。

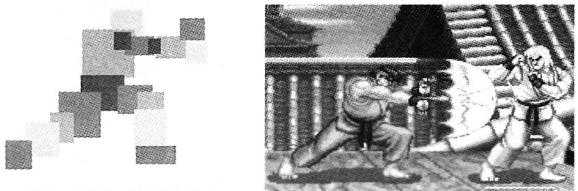
下面是笔者认为在 TOUCH 方面最难的——对战游戏 FGT。这方面，笔者只是理论上的理解，一定有许多不对之处，仅作参考，如有高手，请来切磋。

第一难点是角色。由于对战人物占屏比例很大，而且细节明显，其细致度已不是清版 ACT 可比的。所以，角色就要被大拆十几、二十块。由于对战游戏中人物动作是清版 ACT 的几倍，如此众多的 spirit 是极不容易与一堆表面图象属性相一一对应。怎么办呢？较好的方法是隐藏 spirit 的


▲图 8:清版 ACT 的表示方法

表面图象属性，把 spirit 置于幕后。这时，游戏中的 spirit 可以分为两类：显示型 spirit 和判定型 spirit，如图 9。显示型 spirit 显示外部图形，判定型 spirit 居于幕后，起实际判定 TOUCH 的作用。显示型 spirit 与一套判定型 spirit 一一对应。说明一点，隐藏的判定型 spirit 之间是可以重叠，只不过要优先级的问题。这需要视具体问题来设定。第二难点，是如何实现攻、防等复杂的 TOUCH。这里，判定型 spirit 的属性各种各样。比如，按攻击键时，攻击部位(如拳、脚)呈攻击属性，不能防御而露出破绽的部位呈受攻击损伤加倍属性，拉后时的防御，有战立防御和蹲下防御，还有空中防御等等，真是复杂的很，让人头大。处理好这些才能让对战游戏更接近真实，手感才能好，要不然看着能打到却打空，不让人奇怪才怪呢！这就是前面的显示型 spirit 之间视觉上的 TOUCH 与隐藏的判定型 spirit 之间的 TOUCH 没有一一对应好的结果。如此看来，真是不容易。哦？时间不早了，今天就聊到这里吧，下回见。

魔法师忠告：诸位玩家，作为“玩家”，可不要把游戏中的人物看成一堆矩形的 spirit 来玩啦！


▲图 9:这是波动拳的真身。

责编：H・MAN

走!上游戏学校去!!

揭开"游戏学校"的神秘面纱!!

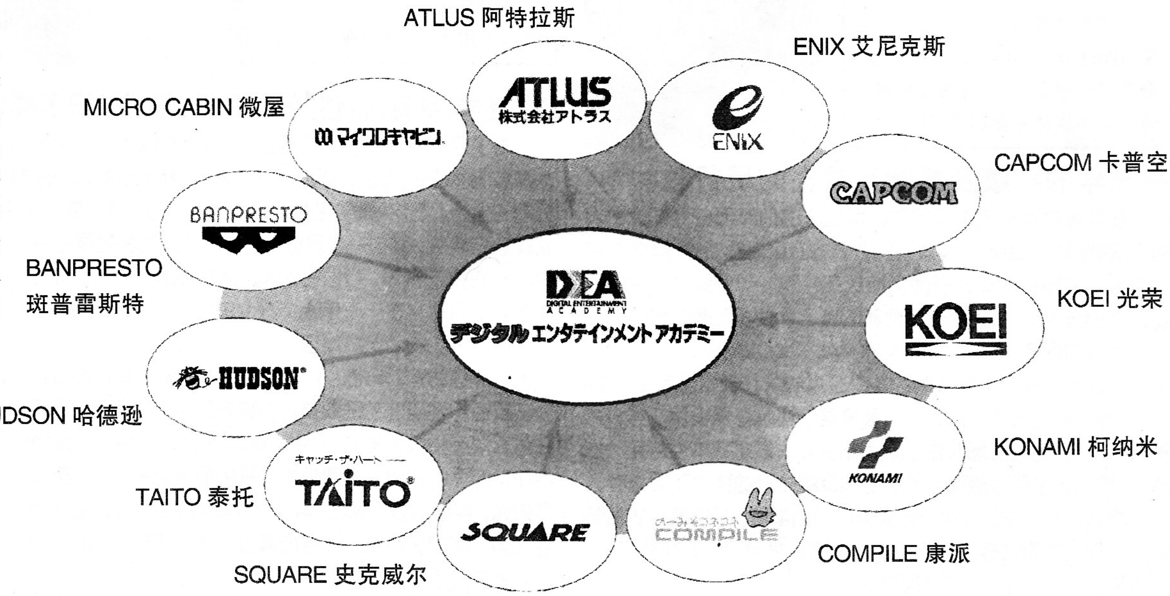
科普园地

您知道一个游戏制作者是怎样被培养出来的吗?您知道在游戏学校里将学些什么吗?如果将来我国也有了自己的游戏学校,并且您也有志于此道,您该如何选择一所适合自己的游戏学校呢?本篇即是要把日本最著名的五座游戏学校介绍给大家,为想成为未来的游戏制作者或游戏教育家的您圆一个梦想!

数字娱乐学院

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY(DEA)

十二所参加投资的公司



以培养真正会创造游戏的人才为第一目标

学科种类

- ●游戏程序专业
- ●图像设计专业
- ●音乐制作专业

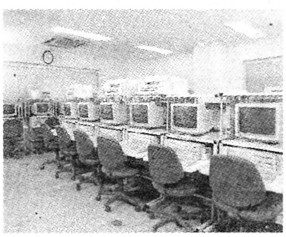
EGS ⇒ DEA DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

虽然在日本游戏设计公司众多,但竞争亦是非常激烈和残酷,优秀的游戏制作人才仍是普通缺乏,各个公司都在想方设法挖掘新生力量,而目前日本最大的游戏学校 DEA 就是在这个背景下成立的。说起 DEA 的前身,那可说是大大有名,它就是制作超级 RPG 游戏《勇者斗恶龙》的艾尼克斯公司所创办的,以严谨的治学态度闻名于游戏界及教育界的艾尼克斯游戏学院(ENIX GAME SCHOOL,简称 EGS)。而自 96 年 5 月 17 日起,EGS 更得到了高达 11 家软件公司的共同投资,更名为现在的 DEA,以"培养出活跃在游戏业界第一线的人才"为目标,担负起为各大软件公司提供优秀游戏制作人才的重任。

由于有这么多软件厂商的直接撑腰,因此在讲义的编排及课程的安排上都比较偏向于实际,讲究活学活用及将来的可发展性。虽然每种科目都是要就读二年,但第一年并不分科,所以学生间彼此的相处可说相当融洽。第二年的毕业制作时则是由各科目的学生们合作制作,学生们可以自由地交换意见,积极地去完成课题,一般这时讲师仅会负责解答学生们在作业中产生的问题,但并不主动或直接地去教学生如何地完成,多半会采取推波助澜的方式,好让学生能有更高的自主性及灵活的思考能力,所以这里大多的学生和讲师间的关系几乎都很亲密,甚至于到了毕业制作的缴交期限前数天还常可见到有讲师留在教室内和通宵赶东西的学生研究问题,可见这群讲师是多么地热情。

而讲到教学设备更是惊人。除了它是最早引进超任用开发器材的学校外,现在还每人各配备一部 PC98、X68000、MAC,以及 DOS/V,可见的进到里头的学生是多么地幸福!

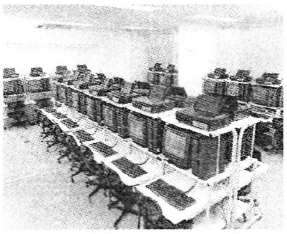
PC 室



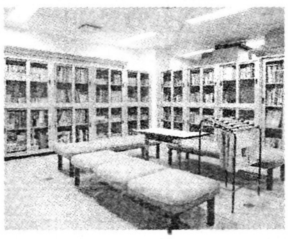
音乐室



X68000 室



阅览室



万事通电脑情报学院

BANTAN COMPUTER INFORMATION COLLEGE

学科种类

●游戏设计专业
游戏设计部门
剧本撰写部门
游戏图像部门
游戏程序部门
●COMPUTER GRAPHIC(CG)专业
●多媒体专业(以上皆为2年制)
●娱乐多媒体专业(4年制)



将长年的实绩及经验反映在的现行教材中

在众多游戏学校中素来便以其悠久的创校历史而自豪的这家电脑情报学院每年都留意游戏业界的变化而重新编成教材，并且学校内实际执教鞭的讲师全都是在游戏业界前线中打拼的现役软件制作人员，故能随时将最新的技术反映在上课内容中。

而说到设备，除了标准配备的MAC及DOS/V外，还有用来开发在最近的游戏中份量越来越重要的POLYGON技术所专用的INDY及INDIGO图形工作站，不过最重要的还是直接设置在学校内的软件厂商"电脑工场"，由于这里是实际开发游戏软件的第一线战场，因此学生可对游戏业界的动向及最先进的技术了如指掌。

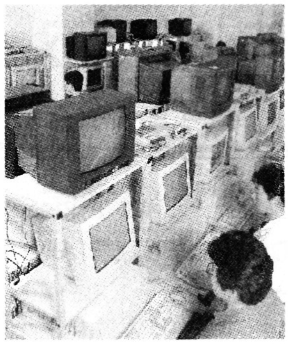
再者，人才毕业后的出路安排也相当细密，从收集业界的招募情报到安排面试等，就业部的人全部会参与协助，毕竟高达8成的就业率可不是人人做得到的。

休曼游戏学院

HUMAN CREATIVE SCHOOL

学科种类

●娱乐多媒体专业
程序科
图像科
●多媒体3D图像专业



以"自学、自育、自创"为其宗旨，学习知识多样化

为了更能培育出学生的自主自发能力，因此在今年起增加了选修课制度的休曼游戏学院，对不会起依赖心理的人而言是相当适合的地方。在这里，学生每周只要接受10堂课(一堂约2小时)就算达到标准，其中一半是必修学分，而其他的便是任由学生自由选择的选修学分。所以在这里的学生就跟大学生很类似，能不能学到东西完全看自己是否有这个决心。

但今年它的崭新变革还不止于此，多媒体3D图像专业从原先的1年制改成2年制也是其中之一。之所以有这种变化，是因为该校意识到目前在图像技术中普遍认识仍嫌不足，但将来绝对会对游戏产生极大影响的"POLYGON"技术一定会大为风尚，而培养在这方面的实用人才便是本课程的最大目的。而现实状况也正是如此，放眼看去，虽然运用POLYGON的游戏正日益增多，但就连大牌厂商如史克威尔都得赶紧登广告吸引这行的佼佼者，可见得人才缺乏是多么地严重。

娱乐多媒体综合学院

AMUSEMENT MEDIA COLLEGE

学科种类

●游戏设计科
●多媒体设计科
●企划编剧科
●CG动画设计科
●配音员科
●漫画科
●小说科(以上皆为2年制)
●游戏设计研究(3年制)



用个性、感性、应变能力打破"技术至上"的观念

虽然会进入这类学校的学生很多在入学之初是以制作游戏为目标的，可是该校却认为"多媒体不单只是指游戏而已。应该要打开学生的兴趣幅度，让创造力及想像力活性化并飞跃进步"。

所以，技术学习程度的好坏会随着学生的自主控制力而有很大的差距。除了第一年的前半年是由讲师带头学习基础知识外，之后就由学生自行学习制作游戏。再者，该学院讲究"在教室内学一星期也不如到现场去学一小时"，所以学生大多在学途中就到现场去实际工作，而且在这的讲师几乎全是活跃于第一线的名制作人员，常会主动地为学生们找寻和这类相关的业者接洽的机会，因此学生多不愁未来出路，这也是该校的一大特征。

代代木动画学院

DAIDAIKI ANIMATION COLLEGE

学科种类

●动画制作专业(1年)
●背景美术专业(1年)
●CG动画、游戏专业(2年)
●多媒体创作专业(1年)
●职业漫画家专业(1年)
●配音员专业(2年)
●音乐创作专业(2年)



各地设有分校，实绩超群的多年名校

拥有20年的教学业绩，在业界中屈指可数的这家老牌名校，虽然从设校之初起就不断地聘请业界的现役一流制作人员担任讲师，不过毕业后的人材大多都是进入以动画为重心的业界。

在课程上也经常配合业界的动向而重新修改讲义，而为了培育各方面的专门人员而细分、多元化的14种科目更是让学生能更轻松地找寻出自己所适合、所想要学习的科目。且它和游戏业界的关系亦相当地亲密，像CG动画游戏专业便是以培育能在游戏业界中活跃的图像设计人材为目的，在2年的时间内从基础到实际一概而成的科目，而毕业后的这些学生几乎都为业界所网罗。另外，不单在电视界，就连在游戏中也能闯出一片天地的配音员专业；专门性教导如何制作游戏等CD－ROM多媒体的多媒体创造专业等，也都是极受目前时下学生们所喜好的科目，而且就业率高达97%的完美境界，许多学生都是还没毕业就由学校安排而被各知名公司所内定录用，可见其实力之惊人。

如何选择适合自己的游戏学校？

1. 决定自己想走的路

虽然2年说长不长，但说短也不短，因此如何让这段人生的黄金岁月不致白白地蹉跎，能更有意义地利用，首先就要令自己明确地找出将来的目标。目标不同，对各种学问所该采取的态度当然也不一样。如果您只是因为想念这种学校看看，以尝试不同体验的话那可就太天真了。所以首先就是要打开自己的视野，试着去找出目标。

2. 找寻目标学科

目标定下后，接下来要做的便是去找寻拥有能够实现你想做的事之游戏学校。例如说，如果你想学 POLYGON 的话，就要比较各学校的 3D 图像课程的内容，是否在入学之后就只有点像绘制技术的教学？另外，机器设备也相当重要，如果要描绘 3D，最起码要有 MAC，若是想学更深便需要 INDY 工作站。须懂得配合学校特色加以选择。

3. 盘算自己的经济能力

虽然2年下来单是学费还并不算贵，但是如果将入学期间所需要的设备费、资料费等必要经费都算在里面的话，那可就是笔不小的数字了。而且随着学校的不同，还有的会需要实习费、学生活动费等其它开支，所以事先的调查是很重要的。此外，如果离学校较远，学校有没有住宿条件？是不是考虑在校留宿？就算是走读的话每天到学校的交通费及伙食费要计算在内。

4. 参加免费试听

在日本，几乎每一所学校都有免费试听的服务，尽管每所学校的内容都有些不大一样，但不妨就参加一些适合初学者，容易听懂的课程，通过对老师提出的一些问题及出路商量等方式考虑自己是否适合这所学校。再怎么说，靠自己的眼睛去确认一下学校气氛及设备总是好的。

游戏学校的两年生涯如何渡过？

1年级 3~4月

入学前夕首先要确认自己的出路及学生生活想怎么过。是要当个创造游戏的幕后工作人员？或是当个半幕后的配音员呢？这些都要在这时慎重考虑清楚，虽然有些学校也允许中途换系，但这样学习的效果便往往打了折扣。

1年级 5~9月

在对上课内容及上课方式稍微有些适应后，这时开始了解到如何利用电脑教室等学校设施自我加强，而也开始有空去找比较不错的餐厅或小吃店。在这一段时间，除期中考这第一次考试让人头疼外，这时所上的课程还是以基础性的教学为中心，不过习题的数量会开始逐渐地增加，人也就愈来愈忙了。

1年级 10~3月

这时课程开始改变，慢慢地实质性的课程会有所增加，尤其是像国际网路这方面的课更是频繁。以幕后工作人员为目标的学生们使用个人电脑自行操作的上课时间逐渐增加，虽然多少还是有些偏差，但几乎这时讲师就都已经不再用主动的方式要求学生了。而学生们这时大多都忙着在秋天的校庆中展示自己的学习结果。

2年级 4月~5月

这时讲义内容随各人的专攻而有显著的差异。虽然仍会有些基础教材是共通的，但一部分已经走入专业的领域。同时研究开发自己的作品并予以整理也就成了这段时间最难熬过的课题，因为日后就业活动的成功与否，完全就看拜访公司时自己所准备的武器——作品，是长着什么德性来决定的。找寻志同道合的工作伙伴是很重要的。

2年级 6月~9月

在不冷不热的天气中，各个学校就职科的公布栏都会开始贴出各公司举行公司说明会的时间地点，学生除了要随时注意这些关系未来的情报外，毕业制作也是让人伤脑筋的地方。而且还要找时间去找就职科的人协助，学习如何面试才能顺利过关，每天过的都是非常忙碌的日子。

2年级 10月~2月

入秋之后一些动作快的学生就可能已经收到内定通知了，不过通常在学校内9成的学生也都会尘埃落定，虽然未来所进的公司并未都尽能已愿地挤进第一志愿，但总是踏出了可喜可贺的第一步。而这时毕业制作的进行也大多渐入佳境，各人都开始准备告别学生生涯后，为各自的目标朝前迈进。

2年级 3月~毕业就职

毕业作品发表会结束后紧接下来的就是青青校树的毕业典礼了，虽然能熬过前一阵子较难过岁月的人几乎都能顺利戴上帽子，但也有些人会因为制作过程的不顺而走上中途放弃这条路，真是残酷的现实。虽然毕业不代表终点，今后才是游戏制作者修行之路的开端，但不管怎样能平安毕业都是值得可喜可贺的，你也想试试吗？

制作游戏之路还很长

唯有拥有热情之人才能有所突破……

责编：特工黄

科普园地

新春购机指南

——谈光盘游戏机的选购

文/特工黄



题图绘画/朱卫强

新年来了，许多玩家要在此时购买自已心爱的游戏机，以现在游戏业界的发展趋势来看，购买以光盘为媒体的游戏机当然是最合适不过。目前市面上流行的光盘游戏机有次世代机 PS、SS 及准 32 位的 NEG · GEO CDZ(单速的 NEO · GEO CD 已被淘汰，不可再买)，由于技术上的原因,这些光盘游戏机目前尚未有仿制品,虽然产地可能不同,但都可以说是"原装"货。所以玩家所关心的问题是如何避免买到配件短缺或是已被调换，甚至连主机都是已被使用过的二手货或返修货呢?下面就介绍以产品序列号和保证书来识别主机的办法及购买时的注意事项。

序列号和保证书

产品序列号(SERIAL NO),是每台游戏主机所特有的一个产品编号，也是区别各台主机的唯一标志，一般在主机上和外包装上各有一处标有序列号，请玩家购买时务必核对这两处的序列号是否一致,否则就是其一已被调换。

保证书，即相当于产品的保修凭证。如果游戏机买回家没几天就坏了怎么办?当然是去找商家，但可能商家会否认游戏机是购自该店，所以请玩家在购买时向商家索取发票或相应保修凭证，最好请商家遵循日本惯例在保证书上写明购买日期，保修期限,并盖上业务用印章,方便日后凭保证书给予保修,凭产品序列号验明机器正身。

●世嘉的 SS 主机及配件清单

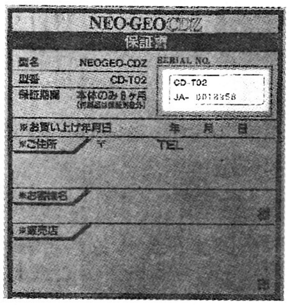
- 主机一台
- 手柄一个
- SS 专用立体声视频线一条
- 电源线一根
- 使用说明书一份
- CR2032 锂电池一枚



▲SS 主机的序列号在后部中间位置，而外包装上序列号和保证书都在侧面。

●SNK 的 NGO · GEO CDZ 主机及配件清单

- 主机一台
- 手柄一个
- 电源变换器一个
- 立体声音视频线一条
- 使用说明书一份

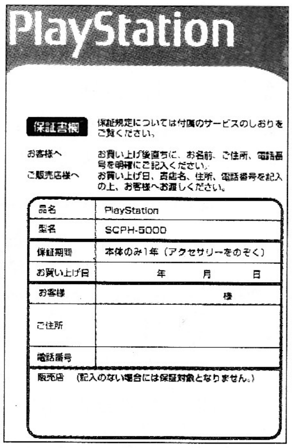


▶NGO · GEO CDZ 主机的序列号在背面左上角，外包装上的序列号和保证书也都在背面左上角。

●SONY 的 PS 主机及配件清单

- 主机一台
- 手柄一个
- 立体声音视频线一条
- 电源线一根
- 使用说明书一份





▲PS 主机的序列号在背面上中位置，而外包装上的序列号和保证书是分开的,序列号在侧面,而保证书都在背面左上角。

购机 3 大注意事项

1. 手柄　手柄是很容易被替换的配件。原装机随机所配的手柄通常只有一个，原装手柄上标的产地除了有 MADE IN JAPAN 的外,也有标 MADE IN CHINA 的,不要觉得奇怪。而没有标注产地的则一律都是组装手柄。实际上,识别手柄是否原装的最简单方法是看在手柄上及手柄与主机的连接端子上是否有 "SEGA"、"SONY"、"SNK"这些游戏机厂商标志,缺一则为组装手柄。

2. 电源　玩家在购机时一定要注意主机的工作电压是 220V 还是 100V，若是后者则应随机购一个 220V 转 100V 的变压器，试机请务必使用随机所配的变压器，而不要用店家试机用的变压器，因为购机回家后因变压器有毛病而导致烧毁主机的例子并不是没有。

3. 制式　光盘游戏机一定都是 NTSC 制式，所以购买前请确认家中的电视有无 NTSC 接收功能，如果是 PAL 制电视则要求至少要有场同步调节旋钮,并要购买制式转换器(即使如此,画面仍会呈上下有黑条的压缩效果)，建议：玩家若没有 NTSC 制及带 AV 输入端子的电视,还是请先升级电视吧,否则完全无法体现 CD 游戏机的效果。

光盘游戏机保养法之一：少听音乐 CD,不看 VCD

用光盘游戏机听音乐 CD，必须开着电视监视，又要用手柄来操作,极为不方便。至于 SS 能看 VCD 的功能更是不怎么样,因为一台较好的 2.0 版 VCD 机价格只在 2000 元左右，而且遥控、卡拉 OK 一应俱全,而光一块 SS 的 VCD 解码卡就须 1500 元左右,哪个划得来呢?

此外,音乐 CD 和 VCD 不仅盗版居多,而且工作时游戏机必须连续读盘，这比玩游戏时的间断读盘对主机的危害更大，所以最好的方法还是单购一台 VCD 机来听 CD 及看 VCD,游戏机还是做其本分工作吧!

游戏者安全岛

虽然游戏机是属于比较安全的产品，它在设计时也为安全性做了完善的考虑，但是违反以下的安全注意事项仍有发生火灾、触电等事故的可能，请务必仔细研读本文，乐而思危。

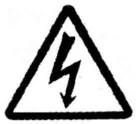
学会看安全符号

警告/注意



●表示如果不遵守该注意事项，就可能产生火灾、财产损失、人身伤亡等事故。

触电警告



●表示如果无视该警告，则可能发生触电事故。

禁止



●表示禁止进行的操作，否则产生的一切后果厂家概不负责。

拆解禁止



●不允许自行拆卸机器，否则可能发生的事故由用户自负。

接触禁止



●不允许接触的部位，否则可能发生某些事故。

拨下插头



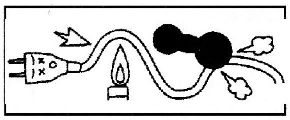
●在进行某些操作时；请先拨下电源插头。

NO.1 :电源存在的危险

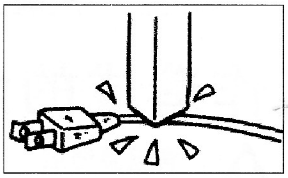
禁止使用损伤的电源线

●电源线的损伤，是火灾、触电的主要原因，请将电源线远离烫斗、烙铁等高热源。并要避免电源线受重压、被加工、严重变形、被幼儿玩耍等等。

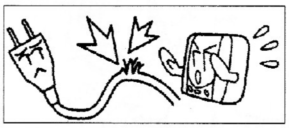
●电源线有损伤时必须及时更换，不可将就使用。



我可受不了严刑拷打！



HELP ME！快憋死我啦！



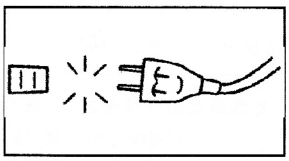
为了您的安全，有损伤电源线我可不要！

注意！请先拨下电源插头

●若要移动主机，请先拨下电源线插头，收好电源线。

●长期外出时，请拨下电源插头，防止火灾。

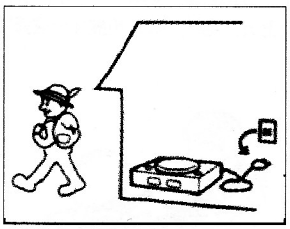
●如果要用拭擦机器，请先拨下电源插头。



想想看，什么时候需要拨下电源插头呢？



没拨下插头前请勿用湿布拭擦机器！

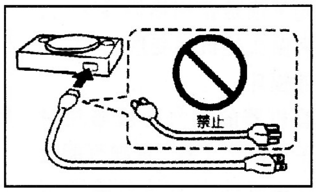


这样外出时就没有后顾之忧啦！

禁止使用不标准的电源线和变压器

●不标准电源线可能导致接触不良，漏电等问题。

●用电压偏高或不够功率的变压器可能使变压器甚至主机损坏。



如果想自制一根电源线的话，还是省省吧！

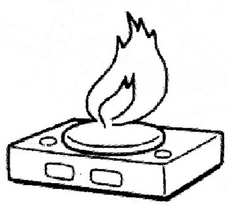
游戏主机所需要的电源一般有三种：一、交流 100V（日本、美国民用电压）；二、交流 220V（我国民用电压）；三、低电压直流电源。应按照主机要求选用合适的电源。

例如说 SNK 的 NEO・GEO CDZ 游戏机，它要求的电压是直流 5V 和 10V，但随机配的专用变压器只仅适用于交流 100V，所以要先把该变压器接到一个 220V 转 100V 变压器上，然后再接主机，这样才能得到合适的电源。又如世嘉的 MD 需要 9V，1.2A 的电源，如果使用功率不够（例如 9V，0.45A）的电源，轻则无法游戏，重则损坏变压器及主机。



现在，使用交流 100V 的游戏机可随来随多了！

出现异常现象时的紧急应付措施



如果游戏主机内部发出异常声音、冒烟、着火，请：

●立即拨下电源插头，切断主机电源。

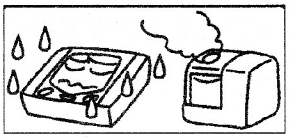
●如果着火，就大声呼唤他人前来救援，并使用灭火器等消防措施。

●无法制止火势时，马上打火警电话 119 呼救。

NO.2：环境带来的危险

禁止在湿度高和油烟重的环境下使用

●不要将游戏机放在湿度高的场所，请远离加湿器或厨房，湿气和油烟会使侵蚀机器内部，使电路板短路，可能导致火灾或漏电。



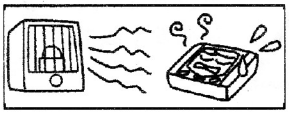
不要让我汗如雨下！

禁止在不合适的温度下使用

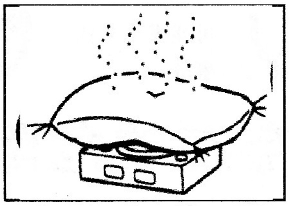
●从寒冷的屋外进入室内，机器内部可能结露，这时工作可能会不正常或短路，应先放置数小时后再工作。

●不要将机器放在强烈阳光下或是在加热器具附近，高温会使机器变形，内部部件损坏。

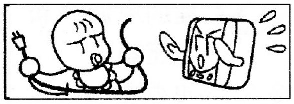
●机器的通气孔被堵住时不可继续工作，否则可能会使主机过热，引发故障。



热的受不了啦！我要罢工！



这样会捂出毛病来的！



叨奶嘴的家伙，把电源线还给我！

雷电发生时禁止使用

●雷电可能击穿机器的内部电路，导致火灾或触电等事故，所以有雷电时最好切断机器电源。



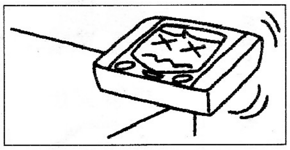
我看还是拔下电源线比较稳妥！

机器放置的注意事项

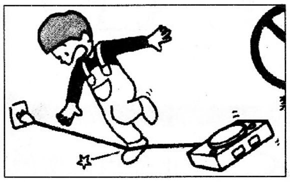
●不要将主机放在不稳定、容易掉落的地方。

●手柄线或电源线不要放在容易绊倒和踩到的地方，如床下、过道边。

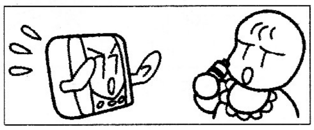
●电源、电池等细小配件要放在隐蔽的地方，不要让幼儿玩耍。



不安定的日子真不好过！



关羽也难过我的拌马索！

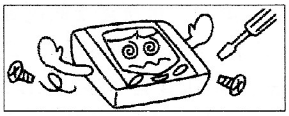


喂！在你把记忆电池吞下之前，有想过怎样取出来吗？

NO.3：不当操作造成的危险

禁止自行拆卸、改装机器

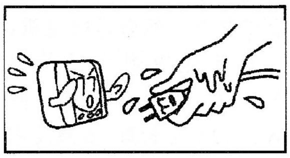
●如果没有一定无线电基础，请勿自行拆卸、改装机器，同时这样也会使你失去保修的权力。



请问特工黄，我犯了什么错，为什么把我大卸八块！

禁止湿手操作电源

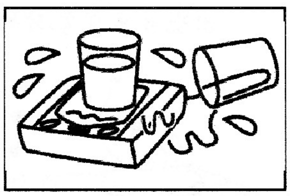
●以湿手去操作电源有可能发生触电事故。



可见“湿手”与“尸首”的读音之所以相近不是没有原因的！

防止让异物进入主机内部

●不要在主机上面及周围放置饮料、别针、化装品、药品等等物品，以防止液体和异物从主机的通气孔、卡带插槽等部位进入内部，否则可能导致机器的损坏及触电事故。



不好！水满金山啦！

音量要适度

●由于游戏音乐相对重复率高，效果声多，若长时间大音量连续听游戏音乐，特别是用耳机来听，就会对人脑产生强烈刺激，可能导致耳鸣、失眠、神经衰弱甚至听力下降。



为什么翻来覆去老是这首恐怖的曲子，害的我夜里怎么也睡不着！

光盘游戏机保养法之二：盗版光盘危害大

一．助长盗版的气焰，使商家更不愿意引进正版，这种恶性循环使正版越来越少，越来越贵。

二．盗版盘质量低劣，误码率高，而激光头不能正确读取数据时，就会加大激光功率，并使循迹部件努力来回动作，加大机械负担。久之激光头老化、错位，机械部分磨损加剧、位置偏移，最后至连正版光盘都不能正常读取了。



三．引导时强制把正在工作的光盘取下，会有损于光驱的电机，并且会使正在放射激光的激光头暴露在外，若眼睛在近距离直视，则可能会损害视力。

四．变形严重的盗版盘，不仅读取困难，更可能划伤、碰撞激光头。

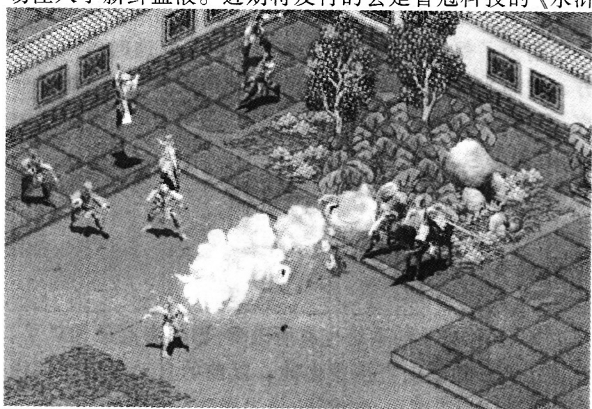


春风得意

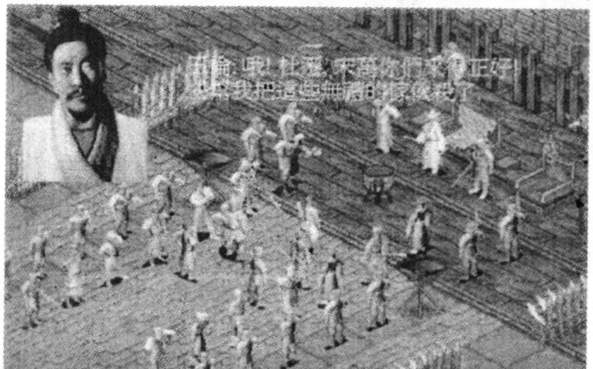


96年中文游戏市场可谓不太景气，尽管有一些大作面市，如前导公司的《官渡》，金盘公司的《成吉思汗》，光谱的《殖民计划》等等，但从数量上来说还是不太理想。不过97年初这种状况似乎已经有所变化，不少公司都将推出他们制作或汉化的游戏，而且个个都很不错。

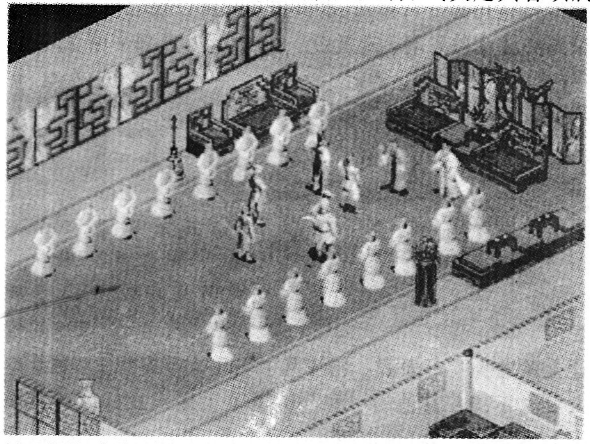
四大名著之一的《三国演义》一直都是制作中文游戏的好题材，但时间长了，游戏多了难免给人千篇一律的感觉。终于，游戏厂商们开始把注意力放到四大名著中的另一部－《水浒传》上，给长期以来《三国》称霸的策略游戏市场注入了新鲜血液。近期将发行的会是智冠科技的《水浒



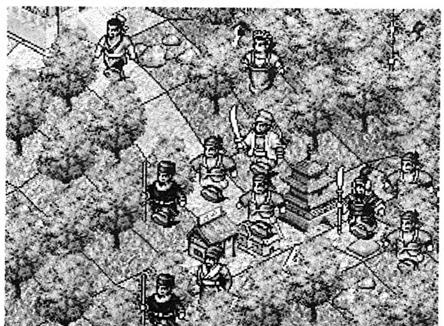
传》。游戏的剧情由洪太尉在上清宫放走封印的三十六天罡，七十二地煞开始，配合动乱宋朝的许多事件，让玩家以一个自创人物的身份（有点象《金庸群侠传》，不过主角不是来自现代的），同众位好汉一起经历被逼上梁山的种种



事件，直到一起投奔梁山。小说中的出名人物大多会在游戏中出现，如林冲，宋江，杨志，鲁智深，史进，晁盖，吴用等。这些人不仅有自己的经历，还有自己独特的绝招。游戏类型是目前最流行的战略角色扮演，640X480，45度视角，多数人物及景物采用3D造型。游戏的主角，也就是那个自创人物，在游戏开始时将以掷骰子的方式决定其各项属



性。在游戏中，每过一场战斗，都会有3D动画来交代剧情，还有人物大头像出来念台词。然后玩家可以进入酒店去买酒买情报，或者去其它商业机构做点其它事情。有时还可以向高人学习绝技，请名匠打造利器等等。总之，智冠科技的《水浒传》是一个典型的、不折不扣的、中规中矩的策略角色扮演游戏，虽然没有什么新鲜设计，但题材已经足够吸引玩家了。光荣公司多年前推出的《水浒传－天命之誓》老玩家都还有印象，但该游戏以目前的眼光来看，顶多算是个Shareware。也许是应不少玩家的要求，光荣终于要推出二代作品－《水浒传－天导一零八星》了。可能是《三国志英杰传》的好评，光荣最近



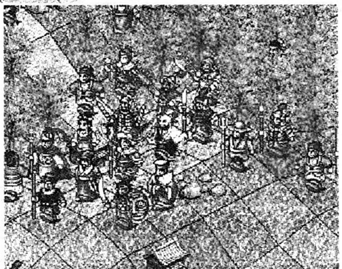




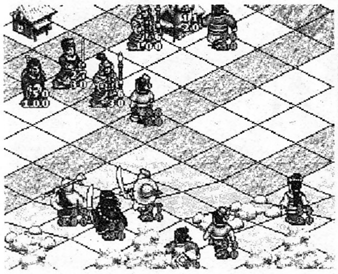
▲天微星九纹龙史进



▲天杀星黑旋风李逵



很喜欢把这类题材制作成策略角色扮演游戏,《水浒传二》自然难逃“厄运”。从《英杰传》到《孔明传》,再到《水浒传二》,可以很明显地看出光荣此类游戏的发展。先是由平面16色发展到平面256色,

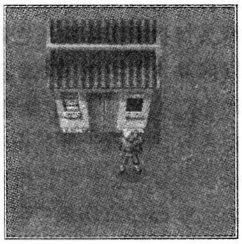




▲地急星一丈青扈三娘

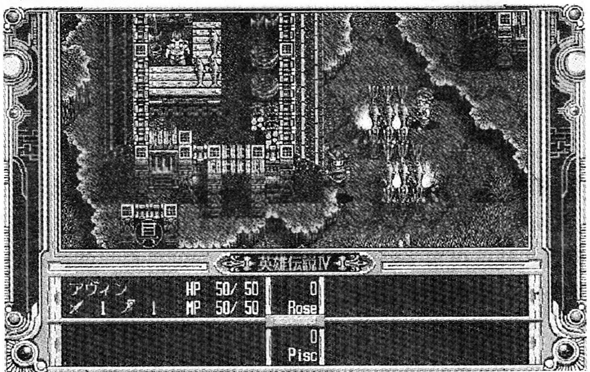
然后又发展到了45度视角256色,WIN95的确让光荣进步了一大截。剧情基本以反抗高衷为主,由于本人日文不济,其他的一些介绍看不太懂,只好以后再说了。《水浒传二》将预定明年一月上市,平台为WIN95,以该游戏的水准来看,汉化的可能性很大。北京前导软件公司



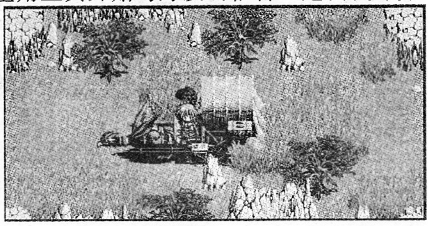


▲前导公司的《水浒传》

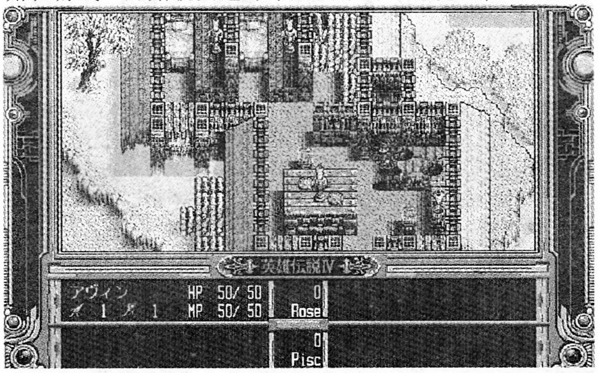
目前也在开发一款以《水浒传》为题材的游戏,类型为RPG,平台为中文WIN95。该游戏将分为《聚义篇》、《征战篇》和《终结篇》。前两篇以小说原内容为主,以三打祝家庄为分界,第三篇以民间传说为主,并且也是此套游戏的最后一篇。游戏中的战斗采用策略SLG形式。游戏中还将加入大量的实拍电影镜头和真人语音。游戏第一篇预定在97年夏上市。熊猫公司一向以动作及格斗游戏见长,但是最近却比较低调,只推出了一些益智休闲游戏,难道说《格斗悍将》已经让他们江郎才尽了吗?看起来没有,最新的消息说明他们目前正在以《水浒传》为题材开发一款动作游戏,可惜所有的资料目前只是一张宣传海报,大家也只能看看+想想了。不过这张海报真是很怪,里面居然有一老一少两个林冲,还有林府的女侍锦儿也算一位,看起来这个游戏还挺神的。



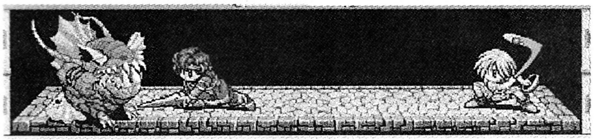
FALCOM公司的《英雄传说》系列想必多数玩家已经玩到了三代《白发魔女》,然而第四代作品《朱红血》(原名为《朱红の雫》,雫一字意为水滴,游戏名本指血和血汗)已预定于一月份发行中文版。故事讲述亚宾与爱依美鲁在八年前为了保护神宝免受邪教追纵,分别逃向不同的地方。时隔八年,主角亚宾开始与好友马依鲁一起去找寻分离多年的妹妹。这是邪教又开始了对神宝新的追纵。游戏界面基本与三代一样,不过画



面更加华丽。战斗的系统也有所改变,已经有点象SLG了,不过还是在地图上直接发生的,以前的自动作战功能还有。魔法分为黑魔法,白魔法,精灵魔法和特殊魔法。而主角在游戏一开始就要选好今后要学哪一种魔法,因为在游

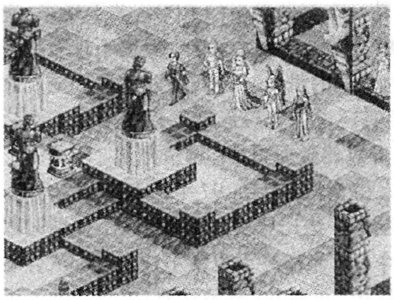


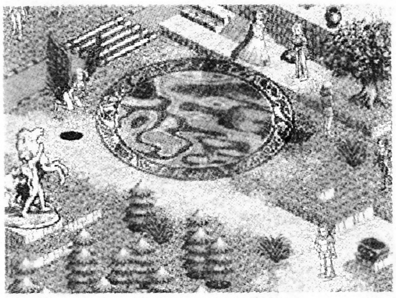
戏中是不可能改变去学别的种类的魔法的。主角最初的各项属性也以一种新颖的方法来决定,那就是象TV GAME中的《梦幻模拟战》《皇家骑士团》里那样的问问题法。一道选择题,选不同的答案,会对不同的属性有影响。这种方式目前在TV GAME中比较流行,而在电脑游戏中则比较少

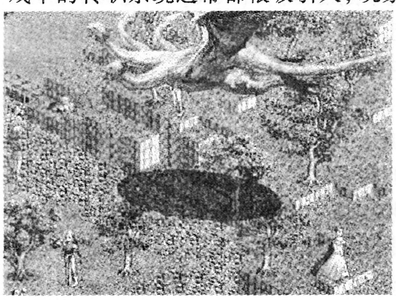


见（笔者唯一能想起来的就是美式 RPG《亘古卷轴》系列）。在游戏中除了一条故事的主线外，还有号称多达 120 个以上的开放式剧情。这些支线剧情虽然对主线剧情没有什么太大的影响，但是却能经历不少精彩的故事，还可以找到新的伙伴，如果错过实在可惜。据说《朱红血》将是 FALCOM 公司《英雄传说》系列的最后一部，各位一定要收藏。

前不久“小黑马”宇骏科技推出的《超时空英雄传说》以其丰富的剧情，还算可以的 AI，酷似《皇家骑士团》的画面和复杂的转职系统获得不少玩家的称赞。的确，《超》是同类中文游戏中的强者。如今强者又在试图向更高层次挑战，《超时空英雄传说 2－复仇魔神》正在加紧制作中。与一代最大的差别，是二代的画面改为 640X480X256 色，图形处理得极为细致，图素的接缝几乎看不出来；水流等效果也变得更生动。人物形象也不再是 Q 版的了，改为正常比例（虽然看着很不错，但笔者还是比较喜欢 Q 版人物）。一代游戏的难度是定死的，因此不免有些玩家会认为比较难，而另一些玩家则认为太过简单。这回二代可好了，难度可以自己设定，玩家自己是什么水准自己最清楚。这类游戏中的转职系统通常都很吸引人，玩家们都想赶紧升级转职看看新职业是什么样子，有多酷。不过有时候转职转亏了又事先没有存盘则让人沮丧。《超 2》中为此加入了可以转回原职的功能。另外，英雄们的性别不同，身份不同，都会有各自一套的转职路线。听说游戏中的四位女主角，在游戏中如果能与主角喜结良缘的话，还可以使用“情侣绝技”（夫妻剑？）。多线剧情占主流！《超 2》中号称多达 80 个关卡，有多线剧情，而且不论走哪一条路线，都不可能遇上所有的 NPC，因此原本有可能是朋友的 NPC 会变成敌人，原本是敌人的却可能成了作战伙伴。此外，《超 2》还有养怪物，多次行动等许多新元素。《超》系列刚一推出，就能成为名作，真是难得。这里还透露一点，《超 2》中的大魔头竟然是一代中的英雄杨铁。为什么会这样？答案就在游戏中。

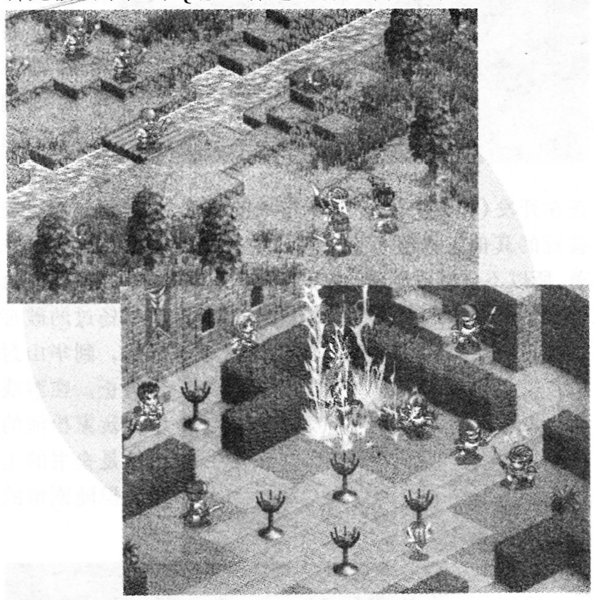






《超 2》好，《古大陆传说》（《FARLAND SAGA》）更好。《古大陆传说》是 TGL 公司《古大陆物语》系列的最新一作。原本的《古》系列作品都是传统的 2D 画面，这次的新作乘 WIN95 与 DirectX 之风，改为 45 度斜视画面，每个人物都是极具个性的 Q 版立体造型。游戏中的许多景物都是制作得极为细腻的 3D 物件。剧情的交代由漫画风格的动画负责，美工绝对一流，玩家看了后能够感动的说不出话来。战斗时人物不是面对面地砍一刀那么简单。玩家先让人物移动，选择攻击对象，然后被控人物就会从出发点一路小跑的到达目的地，再向敌人攻击。如果是使用必杀攻击的话，画面还会使用放缩效果来表示威力。魔法效果更

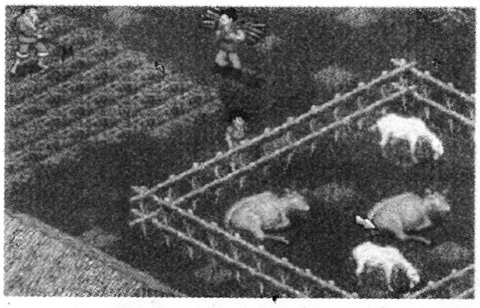




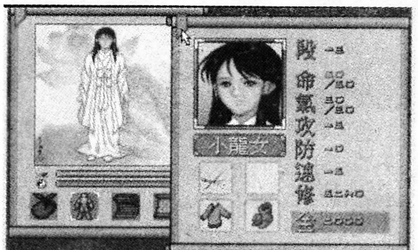


是惊人，高解析的全屏魔法动画随时可见，笔者在看DEMO版中的魔法时，唯一的表情就是－目瞪口呆。人物动作极多，且十分传神。在DEMO中给笔者印象颇深的是女主角之一的法姆召唤天使使用群体治疗魔法的时，她跪在地上，双手合什，双目紧闭，仰面向天，样子非常虔诚，可人物造型偏偏是Q版，那种一本正经的样子实在让人不得不笑。在游戏中有许多人物对话。对话时会出现近四分之一屏大的人物头像，而且表情很多，经常会有一些很爆笑的表情出现。《古大陆传说》太棒了，太完美了，找不出什么理由不去买一套，《超2》最好现在就祈祷不要与《古大陆传说》同期发行。《古大陆传说》目前只有日文WIN95版，不过以笔者的推测，这么好的游戏铁定会被汉化！

智冠科技制作金庸武侠系列的游戏已经有些年头了，



制作出来的这些作品是好是坏玩家自有看法。新近被智冠科技收编的原至通科技目前正在开发《神雕侠侣》。对于游戏的剧情，制作组的看法与智冠的其他工作组不太一样，他们坚持要做到忠实于原著，所以不会篡改剧情，也不会只节选原著中的某一段。故



事从杨过的破窖开始，到华山封号为止。在游戏中，玩家扮演的当然是全书的主角，但随剧情的

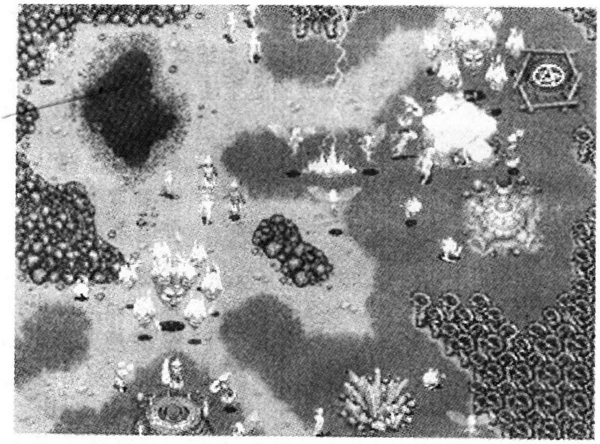


发展，玩家也有机会操作郭靖，郭襄等人物。游戏完全采用鼠标操作，这对大多数习惯用方向键的玩家来说是个小噩梦，真想玩这款游戏，要花点时间去适应操作方式。物件导向的方式也有加入。所谓物件导向，举个例子，当鼠标停在



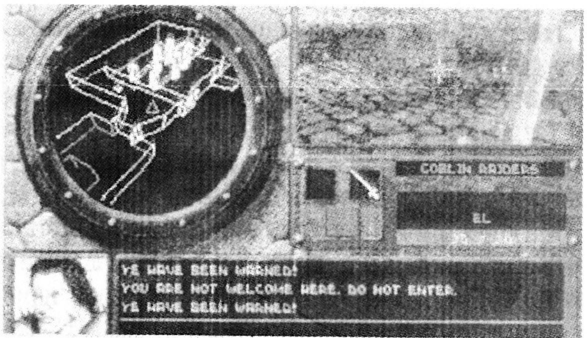
NPC脸上时，鼠标箭头就会变成嘴的形状，表示可以对话，当鼠标停在物品上时，箭头会变成手的形状，表示可以拿取，这就叫物件导向。纯鼠标操作加上物件导向，可能意味着《神雕侠侣》将会是一个谜题颇多的RPG。关于迷宫，制作组透露的比较含糊，可能不会太复杂，但也不排除将会有一些比较令人“愤慨”的设计。游戏将以光碟形式发行（现在的游戏在介绍时还说以光碟形式发行真是有点不必要），因为这样不仅可以使画面更棒，剧情更长，还可以加入十分动人的音乐。游戏据说会在97年初上市。

光谱总是喜欢制作一些比较费脑子的游戏。在即时策略游戏如日中天的今日，光谱终于也禁不住诱惑，从容地跳入了此类游戏的战场。虽然在《殖民计划》中已经加入了

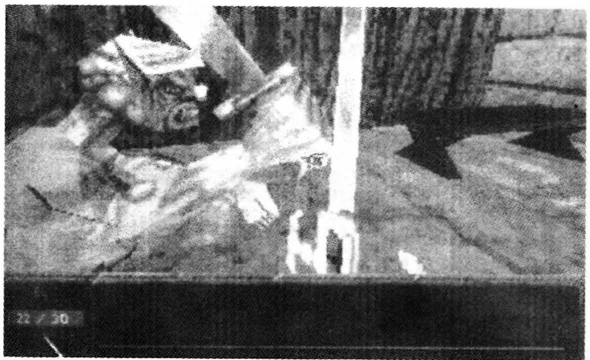


即时策略的元素，但光谱真正的纯即时策略游戏是正在开发的《精灵的眼泪》。“走出他们（《C&C》和《魔兽争霸》）的影子”大概是目前正在开发同类游戏的公司都想说的话。光谱亦自有创新。在《精灵的眼泪》中，玩家根本不用去挖金块砍木块捡石块，资源是固定的。以前的建造房屋现在改为由精灵变身而成。在《精灵的眼泪》中，还加入了合体魔法的设计，可爱的精灵们会合体变成一些怪异恶心的东西。该游戏采用640X480　256色的模式，以鼠标控制为主，另外也有快捷键的设计。同大多数即时策略游戏一样，《精灵的眼泪》也支持八人网络对战。该游戏目前还不知道何时推出。

前面说的都是亚洲游戏，如果不说点欧美游戏就这么的结束了一月一篇的文章，不平衡也对不起读者。



《Descent To Undermountain》(简称《DTU》)是 AD&D 奇幻小说系列与 3D 动作游戏完美的结合。Interplay 的 PARALLAX 用其成名作《DESCENT》的引擎制作了该游戏。在游戏中,玩者可以是人类,精灵,半精灵,黑暗精灵,矮人和半兽人

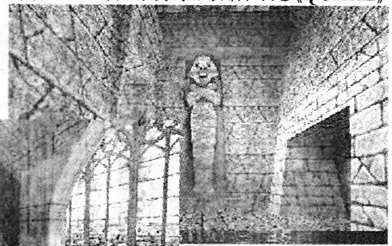


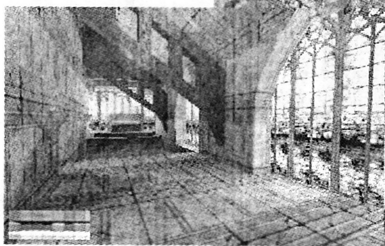
这六个种族中任意一族,不同的种族会有不同的能力,如精灵族可以清楚的看见暗门。然后可以选择战士,牧师,魔法师或是小偷。魔法师可以用破坏魔法,牧师可以用治疗法术,小偷擅长打开有锁的门等。而如果玩者选择了非人类,则可以同时选择多种职业,如当个小偷战士。《DTU》中

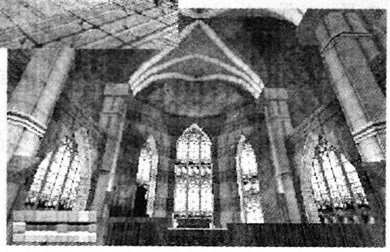


也有升级的概念,积累了一定的经验值后便可以升级。在这《DTU》中,等级的上限是七级,据说在下一代中可以达到十二级(一代还没有出,就已经开始透露二代内容了)。战斗采用 AD&D 的规则,即掷骰子。不用担心,并不是象大富翁那样。当玩者挥动一下武器,电脑就会根据诸多因素,如角色的等级,运气,对手护甲的等级等来运算是否砍中敌人以及有多大攻击力。游戏同多数 3D 动作游戏一样,支持网络,玩家们可以组队冒险,也可以相互撕杀。唯一不太美好的,就是《DTU》似乎只有 320X240 的低解析度,为此我们只能安慰一下自己,“好的游戏并不代表一定有着好的画面”,希望他们所说的二代会支持高解析。

随便提一下,笔者手里有一些《HEXEN 2》的开发画面。《HEXEN 2》使用的是《QUAKE》的引擎,画面看起来非常的华丽,这显然是 ID 的人们对于《QUAKE》的引擎更加了解了。在游戏中各位可以看到场景的贴图比《QUAKE》完美多了。资料有限,这次只能介绍这么多了。







HOT NEWS

1、牛蛙公司创办人之一 - Peter Molyneux 将要离开。《Dungeon Keeper》可能是他在牛蛙制作的最后一款游戏。

2、曾受好评的《Panzer General》将要发行新版。画面将改为 45 度视角,坦克也将变成 3D 造型。



3、SEGA 公司成功的将其名作《Virtua Fighter Remix》《Virtua Cops》移植到 PC 上。传闻其下一将要移植的作品是《Virtua On》。

4、据北京双语电子教育公司提供消息,大宇将要开发《天使帝国 3》。

5、KONAMI 目前除计划将《幻想水浒传》移植到 WIN95 外,还有可能移植《极上 Q 版沙罗曼蛇》系列及其它一些作品。

感谢智冠(北京)分公司张志宏先生提供《软体世界》杂志及《电脑游戏世界》杂志

感谢第三波提供《新游戏时代》杂志

责编/软体动物 题图/郑州 朱卫强

网上武器屋



在 RPG 游戏中，主角们通常要到村子或是城市里的武器屋中买一些强力的装备，使自己变得更加强大，也使今后在未知领域里冒险变得更加顺畅。所以，道具屋，武器屋几乎成了 RPG 主角们一入新城便直杀而入的地方。玩 INTERNET 也是这样的，如果不找一些强力的武器（软件），探索时将会遇到很多的麻烦，浪费了大量的时间和金钱（没错，在 INTERNET 上奋战数小时虽没有任何收获的确是浪费金钱）。如果您是 INTERNET 新手，您需要什么？还不明白吗，您已经身在其中了，这里是网上武器屋。

在网上可以做的事情有很多很多，比如看 HOMEPAGE，用 FTP 下载文件，玩 IRC，阅读 NEWSGROUPS 等等，都是很简单的玩一玩；又比如架设自己的动态 FTP 服务器，自己写 HOMEPAGE 等一些稍微高深一点的玩法等等。做不同的事情，就需要不同的武器，把铁锤当做魔法杖去施法一定不会有好的效果，是不是？

下面请看一下货架

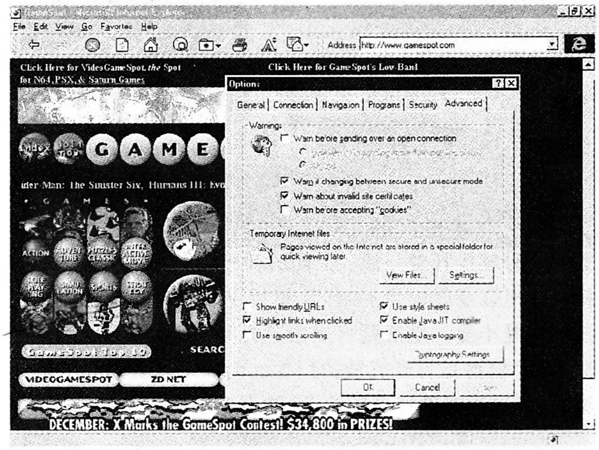
HOMEPAGE

看 HOMEPAGE 几乎是上网者必做之事。微软与 Netscape 公司的 WWW 浏览器之战已经搞得全世界沸沸扬扬，如果您 INTERNET 经验丰富，却又说不知道 IE 与 Netscape 之争，那您一定是在开玩笑，或者是在说谎。没错，目前世界上被使用得最多的两大浏览器就是微软的 IE 和 Netscape 公司的 Netscape NAVIGATOR，其它还有一些浏览器，如 Internet In A Box 中的那个，功能不强，名气又小，实在是不招人喜爱。

IE 与 Netscape 到底谁比较强比较好，世人众说纷纭，各有各的拥趸。在《每周电脑报》上曾经有过一篇关于 Ziff Davids 的实验室关于 IE 与 Netscape 的性能进行试验并且评测的文章，我看完后大有一种“天哪，看起来 Netscape 就要完蛋了”的感觉，而且立即



去微软的主页下载了最新版本的 IE。原本我是一直用 Netscape 的，但是那篇文章实在无法让人不去赶紧了解一下“未来 WWW 浏览器主人翁”的风采。IE“试飞”的结果并不十分让人乐观，因为除了感到界面比较好看以外，我这个铁杆 Netscape 用户几乎没有找到 IE 的任何闪光点（这也有可能是因为本身对 IE 就没有任何好感而产生的偏见）。试着到平时经常去的 HOMEPAGE 转了转，并没有那种文章里说的速度快的感觉，而且因为没有下载和安装对应 IE 的 ActiveX，往日在 Netscape 下看起来动感十足的页面变得十分呆板，给人一种没有跟上时代的感觉。要想让这些 HOMEPAGE 在 IE 中也能象在用 Netscape 时那么生动，就还得去下载一系列对应 IE 的 ActiveX，已经有了一个全副武装的 Netscape，犯不着为 IE 浪费更多的硬盘空间。而且 IE 做为微软家族的一分子，与 WIN95 和 NT 的联接非常紧密，安装 IE 时可以看出，属于 IE 的文件并不象 Netscape 一样只放在那么两个目录中，在 PROGRAM FILES 中，在 WIN95 的 SYSTEM 目录中，在很多地方 IE 都插入了“自己人”，搞得你别想轻轻松松的就能把 IE 卸掉，因为那样往往会留下不少后遗症。最后让 IE 从我的硬盘中消失的是这么一件



事，我在著名的免费 HOMEPAGE 提供公司 GEOCITIES 公司的 WEB 服务器上做了自己的 HOMEPAGE，里面有不少的动态 GIF，还有 DIRECTOR 5.0 的文件和一首 MIDI，发 EMAIL 请朋友去看自然是必需的。第二天一个朋友告诉我说我的主页慢得让人无法忍受，我想他用的一定是 IE，结果我真的猜对了。从此，IE 从我的硬盘上消失了。（后来我才知道，当时我的 HOMEPAGE 慢的原因不完全是因为 IE，复杂的 FRAME 结构和过多的效果也是原因之一）。然而 IE 也并不是一无是处。Kurt Cobain 说过：“去攻击一个自己并不是 100%反对的东西是很傻的，如果在那东西里还有一点希望之光，我们就应该去支持它”。IE 也有一些令人激赏的地方，比如它的界面看起来很不错，按钮设计得也比 Netscape 有新意，尽管用过 Netscape 的人需要一点时间去熟悉这种新玩意儿。因为 IE 是微软的产品，所以在与 WIN95 合作的很好，运行起来比 Netscape 要稳定。另外 IE 对于运行 JAVA 指令要比 Netscape 明显快很多。

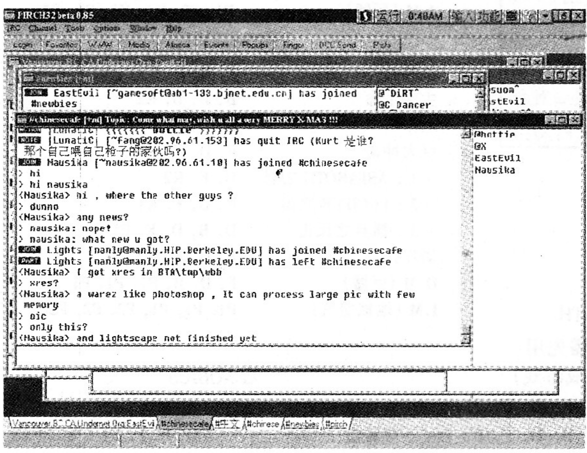
Netscape 是我长期以来一直在用的 WWW 浏览器，从古老的 1.X 版一直到最新的 3. 01 GOLD(以结稿期 12 月中旬为准)。Netscape 通常分为两个版本：普通版与黄金版，区别就在于黄金版内设一个 HTML 编辑器。最新版的 NETSCAP 里带有 LIVE 3D(一个 VRML 浏览器）和 CoolTalk(一个语音聊天软件)。各个公司为 Netscape 制作的 PlugIns 也很多，如 LIVE UPDATE 是一个 MIDI 播

放的插件，SHOCKWAVE 是 MACROMEDIA 公司为方便 Netscape 观看该公司的 DIRECTOR，AUTHORWARE 和 FREEHAND 所生成各种文件而制作的插件，还有什么 Quicktime PlugIns，RealAudio PlugIns 等等。另外 Netscape 还包括了 Email 与 NewsGroups 的功能，但是因为这并不是 Netscape 的主要功能，所以显然不如 EUDORA，AGENT 等一些专门的软件好用。

IE 与 Netscape 之战还在继续着，IE 4.0 的 ALPHA 版现在已经推出，而 Netscape 的 4.0 版也已经放出风声来，究竟鹿死谁手，目前无法预测。微软尽管实力雄厚，但由于太过霸道（想在各个领域里都做老大），目前反微软的呼声很高，用户们虽然无法拒绝使用 WIN95 或是 NT，但却可以轻易为 IE 找到代替品。萝卜白菜，各有所爱。IE 与 Netscape 都是浏览器中的娇娇者，用哪一个您自己决定。我喜欢 Netscape。

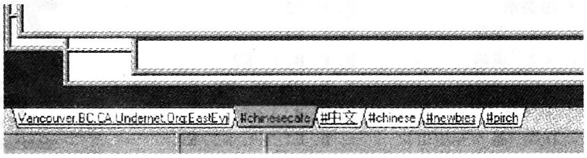
IRC

IRC，是 Internet Relay Chat 的缩写。玩 IRC 的用户要用客户端软件连接到散布在世界各地的 IRC 服务器上，然后再加入不同的频道（CHANNEL）中，就可以与世界各地的人聊天了。聊天的方式以输入字句为主，因为要与众多的用户（一个频道有时多达数十人）交换信息，以语音和影像方式在目前是绝对不可能的。如果光是“白纸黑字”的打字聊天，未免太无聊了，所以后来 IRC 软件的作者们给软件加入了颜色，用户可以给自己输入的句子加上颜色，而且还可以用/ME 的命令加一动作的描述，如“EastEvil Gives Joshi A Big Apple”等，别人看到这样的句子（这样的句子通常以不同于一般对话的颜色显示，非常醒目），脑子里就会想象出一副 EastEvil 正在给 Joshi 一个大苹果的画面。这样颇有点象 MUD。光凭文字的描述，看起来十分空洞枯燥，但比图形更容易引发人的



想象力。在彩色字符之后，软件的作者又加入了一些其他的新花样，比如播放声音文件。举个例子，A 与 B 的 IRC 软件里都有描写“唰”的一声的文件，这时 A 输入“/ME　用军刀砍了 B 一下”和播放声音文件的命令，B 的屏幕上就会显示“A 用军刀砍了 B 一下”的字样，并且音箱里发出“唰”的一声，嘿嘿，怎么样，声光俱佳吧！IRC 里的频道是有分类的，比如“Chinesecafe”是华人聚集的频道，“Newbie”是给 IRC 新人上课的频道（Newbie 一词指新人，新手），“PIRCH”“mIRC”这两个频道则是给 PIRCH 和 mIRC 这两个 IRC 软件的用户提供交流的频道。每个注册了的频道都有一个 BOT OP，也就是服务器上的机器人频道管理员，还有一些人类管理员。管理员的作用是在频道里负责维护秩序和主持正义的，因为随时都有可能有一些“不受欢迎的家伙”跑来捣乱。遇到这种情况，管理员就可以把这些家伙踢（KICK）出频道，然后再禁止（BAN）他再进入。

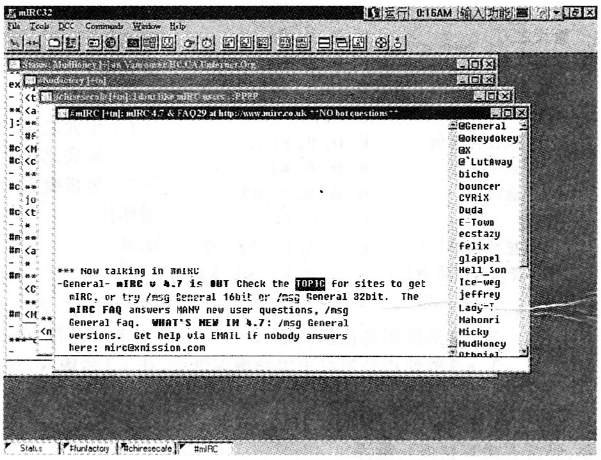
玩 IRC 的软件有名的有很多，但被使用得最多的还是 mIRC 和 PIRCH。mIRC 是我第一次玩 IRC 时用的软件，功能很多，界面也不错。不过后来遇上了 PIRCH，发现 PIRCH 的功能更是有趣，于是便改用 PIRCH。PIRCH 目前最新版是 0.85（32 位版）和 0.80（16 位版）。它的优点在于界面简洁，尤其是在用户已经加入多个频道时，频道间的切换非常简单快捷。而且 PIRCH 比 mIRC 先加入了字符效果的功能，还有音乐播放器，用户照片簿等功能。另外 PIRCH 防 FLOOD 的功能很强。FLOOD 是在 IRC 中一种很恶毒的给别人捣乱的办法，而 PIRCH 防这个很有一手。mIRC 目前正在紧追 PIRCH，很多地位有模仿 PIRCH 的意思，比如最新的 4.7 版中



就有类似 PIRCH 的窗口切换快捷钮，不过真是做得不好。在字符颜色方面，mIRC 4.7 的 15 色明显超过了 PIRCH，但这并不是好事，因为很多 mIRC 的忠实用户以前没有玩过这么新鲜的玩意儿，给字符加上颜色对他们来说还是头一遭（对于 PIRCH 用户来说这并不新鲜），疯狂的过度的试验这个新功能使 mIRC 4.7 推出后几个小时后，不少频道便挂起了“COLOR＝KICK＋BAN”（玩颜色就会被踢出频道并且禁止进入）的 TOPIC（主题标语，每个频道都有，并且更换频繁）。mIRC 的作者本想在字符颜色方面超过 PIRCH，没想到费了半天劲新加入的功能还不到一天就被禁止使用了，真是惨！mIRC 的优点在于由于它出现的比较早，所以为 mIRC 写 SCRIPT（一种预先写好的 IRC 设置文件）的人很多，在网上有很多 SCRIPT 可以下载，而且最新版里的功能也比 PIRCH 多很多（不过好象都没有什么用处）。PIRCH 的作者如果不是很忙就是很懒，因为自从 9 月分推出了新版 PIRCH 后，到今天已经 3 个月没有任何动静了。品味不同，见解不同，选择亦不同，PIRCH 与 mIRC 都是优秀的 IRC 软件。

OK，本店今天要打烊了，下回再说。

文/责编/软体动物



Pray for Death 完全出招

B=后 D=下 F=前
P1=轻拳 P2=重拳
K1=轻脚 K2=重脚
* =Killer Chain=连续技
D.M=Deadly Move=死招
I.M=Idiot Move=白痴招

ANUBI

WILL O' THE WISP	B, D, F, P1
豺狼腿	B, D, F, K2
金字塔旋转	F, D, B, P1
双尼罗河	F, D, F, K2
*1：斯芬克斯之谜	B, D, F, P2
*2：黑色金字塔	D, F, D, F, P2
*3：活埋	D, F, D, F, K2
崩坏技	F, D, B, P2
D.M（呼唤"雷"）	B, F, K1, K2, K1, K2
I.M（天来之死）	B, F, P1, P2, P1, P2

JAN FUN

龙焰	B, D, F, P1
CHI之力量	B, D, F, K2, K2
三宝龙	F, D, D, F, K2
爆裂拳	B, F, P2
*1：龙尾	B, F, K1
*2：虎咆	B, F, B, F, K2
*3：龙息	F, B, P2, P2, P2
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（暴力五指山）	F, B, K1, K1, K2, K2
I.M（象皮病）	P2, P2, P2, P2, P2, P2

SIR MAELSTROM

鬼锛	B, D, F, P1
巨锛	B, D, F, D, B, P2
电击	D, B, P1, P1
鬼击	B, F, B, P2
*1：古魔法	F, D, B, K1
*2：地狱骑士	D, F, D, B, P1
*3：巫神术	D, D, F, B, P2
崩坏技	B, D, F, K2
D.M（鬼杀）	F, B, K1, K1, K2, K2
I.M（魂出）	P2, P2, P2, P2, P2, P2

CTHULHU

软泥喷射	B, D, F, P1
双击	F, D, F, P2
收割机	B, D, F, P2
隐形	D, F, D, K2
*1：扼杀触须	F, D, B, K1
*2：虫之噬	F, D, B, P2
*3：外来神	B, D, F, K2
崩坏技	D, D, U, U, P1
D.M（强力扇）	B, F, B, F, P1, K1
I.M（美丽的触须）	B, F, B, F, P2, K2

PANTERA

致命之刃	B, D, F, P2
毁灭之刀	B, D, F, P1
旋转攻击	F, D, F, K2
女叛徒之铲腿	D, D, F, K1
黑豹利爪	B, F, P1
*1：疯狂神精病	F, D, B, P1
*2：杀手之心	B, D, F, K1
*3：血浴	D, D, B, F, K2
崩坏技	F, B, F, P1
D.M（把你撕碎！！）	F, D, B, P2, P2, P2
I.M（音乐可以致命！）	F, D, B, K1, K1, K1

DEATH

（传说要用"死神"必需先用"entity level"完成游戏）

传送	F, D, B, P1
旋转镰刀	B, D, F, P2
双刃	F, D, B, P2
*1：诅咒之窖	F, D, B, K2
*2：地底之虫	D, D, F, P1
*3：终极镰刀	B, D, F, K2
崩坏技	B, F, B, F, K1
D.M	－无！－
I.M	－无！－

PAINBRINGER

雷射破击	B, D, F, P1
雷电球	B, D, F, P2
雷电踢	F, B, F, K1
地震踢	F, D, F, K2
*1：雷电劈	F, D, B, P1
*2：电刑	F, D, B, K1
*3：完全K.O.	B, F, B, F, K2
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（PAINBRINGER最强）	D, D, D, K1, K1, K1
I.M（F.D.E）	D, D, P1, P2, K1, K2

URIEL

刃击	B, D, F, P2
死亡之翼	F, D, F, K2
天使长精神	D, D, F, B, P1
天使踢	B, F, B, K2
*1：启示录	B, D, B, K1
*2：上帝之怒	D, F, D, F, K2
*3：ARMAGEDDON	B, D, B, K2, K2
崩坏技	B, D, F, P1
D.M（遭遇天使长！！！）	B, F, B, F, P2, P2
I.M（ANGELBRA TM）	K1, K1, P1, P1, P2, K2

WOLFRICH

锤击	F, B, F, P1
雷神之锤	D, D, B, F, P2
维京精神	B, D, F, P1
铲腿	F, D, B, K1
*1：雷神之雷	D, B, F, K1
*2：奥丁神之怒	F, D, B, P2
*3：ASGARD之反击	D, F, D, B, K2
崩坏技	F, D, F, P1
D.M（维京不诙谐）	B, F, K1, K1, K2, K2
I.M（玩锤）	P1, P2, K1, K2, P1, P2

MURGAN

恶魔滚	F, B, F, K2
主宰生命	B, D, B, K2
地狱击	B, D, F, P2
巨大冲击	F, D, F, P2
*1：ASTAROTH之怒	D, F, K2
*2：LUCIFER之诅	B, D, F, K1
*3：撒旦之反击	D, B, D, F, P1
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（巨魔）	F, D, B, P1, P1, P1
I.M（地狱怨气）	P1, P1, P1, P2, P2, P2

XENOBIUS

鬼怪球	D, B, F, P2
手写击	D, B, F, P1
奥丁神之匙	B, F, B, K2
魔法升腾	F, D, F, P2
伪踢	F, B, F, K1
*1：冰冷飓风	F, D, B, P1
*2：魔法放射	D, D, B, F, P2
*3：无穷攻击	D, D, B, F, K2
崩坏技	B, D, F, P2
D.M（魔僧的惩戒）	K2, K1, P2, P1, P1, P1
I.M（魔法恶作剧）	D, F, D, F, K1, K1

注：1、*2的使用是在正确输入*1后并且K.C.1还没有施展完之前输入。
2、*3的使用是当对手生命槽闪烁后，在*2后输入，对手如不输入崩坏技则会被击死。
3、部分英文因无法翻译只好保持原样。

原文由Matteo "Sir Cabirus" D'Agord和Gian Luca "Scorpion" Dalla Torre提供，软体动物补充，纠错（原作者系意大利玩家，英文比较差，经常有拼写错误），翻译。

DirectX 与 Direct3D
Microsoft 进军游戏界的利器

文/卓灵

那天笔者跟好友小Z聊天，谈到PC游戏自然会眉飞色舞。大家都喜欢在网络上玩DOOM，DUKE3D，QUAKE，然而笔者更想知道这样出色的游戏究竟如何造成。

小Z曾经有设计程序的经验，虽不是专业编写游戏，但加上平日多看电脑书籍杂志，对于PC游戏自有一番见解。

小Z说："写一个PC游戏，尤其是动作，射击游戏，最重视的是显示速度，而以现在PC系统的结构，其实有许多因素不利于撰写PC游戏，如DOS真实模式的区段定址法(Segment/Offset Addressing)，做成640KB内存的限制，和配置最大内存空间只有64KB的不便，又如标准的VGA显示模式，通常用到的只有320X200X256色(Int 13h)，若用取巧的方法改动VGA的Register数值也可做到320X400的解析度。我们现在的SVGA显示卡解析度往往可达800X600，甚至可能更高。要用尽SVGE的能力，程序师必需要直接控制SVGA卡，可惜各家SVGA品牌太多，标准混乱，难成气候。后来业界有所谓的VESA显示模式的SVGA标准，但到近年间才见有游戏支持，但是因为解析度太高需要搬移大量资料，往往影响速度。"

笔者说："原来编写一个游戏，程序师要面对这样多的难题。如果在Windows的环境，游戏设计不必受DOS的限制，而解析度也可以轻易提高。但是出色的Windows游戏真是凤毛麟角，而PC游戏仍是以DOS为主流！"

小Z说："Windows似乎是很好的写游戏平台，但是因为Windows有其自己的规矩，显示系统结构不容许程序师直接控制硬件，兼容问题不用顾虑之余，缺点是显示速度自然大打折扣。另外，Windows 3.1内存管理不完善，虽说是在保护模式运行，但仍不能完全摆脱DOS的区段定址法，程序设计往往有所限制。到了Windows 95，号称32-BIT作业系统，除了多线作业(Multithreading)外，最吸引DOS程序师的地方是那保护模式下的线性定址法(Flat Addressing)，内存空间的运用就能得心应手了。另一方面，PC游戏始终是占用大量系统资源的程序，为了追求更高速度和变化多端的画面技巧，程序师往往喜欢直接操控硬件。作业系统掌握所有硬件资源，对于程序师来说这个严厉的管家规矩太多了，反而有碍游戏软件的创作。"

笔者说："那也不见得，许多在DOS运行得很好的游戏在Windows 95的DOS Session都没有问题。当然，有更多DOS游戏需要特别处理，而有部分游戏根本不能兼容Windows 95。究其原因，就是Windows 95不能忍受那些垄断系统控制权的程序。近年来，Windows游戏异军突起，俨然有成为一股潮流之势。虽然多数是加入许多电影片段的多媒体游戏(如《幽魂》)，但是讲求速度的射击游戏，也会在Windows的平台上出现。"

小Z说："在Windows 95推出之初，微软已想使Windows 95成为一个为个人用户而设计的作业系统，故此在用户界面(GUI)和即插即用所下的功夫，远比系统设计的改良要多。微软自然不会放过PC游戏这个庞大的市场。微软不擅于发行游戏，它的强项是作业系统。它当然希望所有人都会用它出品的作业系统玩所有PC游戏。"

笔者说："最好是PC游戏都为Windows 95而写，但Windows 95又不是理想的游戏平台，那么，微软有什么办法吸引程序师为Windows 95写游戏呢？："

小Z说："微软最喜欢建立标准，在游戏方面，它为Windows 95/NT平台，提供一个专为PC游戏设计的API标准－DirectX，说不定会给未来Windows游戏带来新的冲激。"

笔者说："什么是DirectX？有什么好处？"

小Z说："DirectX是由一系列硬件驱动(如显示卡，音效卡等)组成，其主要的元件有DirectDraw，DirectInput，DirectPlay，和DirectSound，分别针对显示，Joystick控制，网络通讯和音效等各方面。DirectX最大的好处是提供有效率的驱动而使游戏设计的程序界面(API)得以统一，使程序可以做到Hardware Independency。"

笔者说："Hardware Independency 在 Windows 3.1 时已有提倡。那不单可以增加程序本身的可携性(Portability)，亦可使程序师不必花时间去学习控制复杂难懂的硬件。程序师只要懂得一种 API，不必为支持不同形式的显示模式和不同种类的显示卡而大伤脑筋。"

小 Z 说："是的，编写游戏的复杂程序远超一般人想像。如果对硬件一无所知，程序设计经验的底子不厚，根本不能有成就。有了 DirectX，便可减少设计 PC 游戏的难度，而程序师便可以集中处理游戏设计的工作，例如内容和可玩性。此外，DirectX 专门处理显示的单元(DirectDraw)，它的驱动提供的不单是高解析度且色彩更加丰富的显示模式，最重要的是它能使程序能以下利用 Widnows 显示加速卡的特点。"

笔者说："你说 DirectX 能善用 Windows 显示加速卡，据我所知，许多 Windows 显示加速卡的标准的 VGA 模式下只是透过 BIOS 画点，或者直接改显示内存的内容，表现与普通的 VGA 卡相差无几。到了 Windows 环境，透过 Windows 的 GDI(Graphic Device Interface) 来画线，圆及几何图形，才可以显示加速卡的威力。DirectX 真的可以让游戏利用硬件加速吗？"

小 Z 说："微软是这样说的。但是对于 2D 画面如制作动画效果，让许多张 Bitmap 在画面显示，其实是相当于把大量资料在主内存与显示内存之间搬移。DirectX 中处理显示的元件 DirectDraw 本质上是显示内存的管理员。在它的统辖下，程序可以直接存取显示内存，也可以作显示页的快速切换，这些功能是 Windows 本身不能提供的。至于显示加速卡能大派用场的地方，应该是 3D 画面的处理。如 Alone In the Dark，Doom，Quake 等游戏应用了 3D 画面的技巧，虽然方法有所出入，但是一样要涉及点、线、面的几何图形的计算和显示；某些情况要处理大量浮点运算(Floating Point Math.)，尤其是全彩高解析的 Ray Tracing 画面(例如 3D STUDIO)。如果这些计算交由硬件处理，肯定会提高游戏的效率。"

笔者说："DirectX 也有提供 3D 画面的处理吗？"

小 Z 说："DirectX 不包括 3D 画面的处理，而是交由 Direct3D 去做。"

笔者说："真正用到 Windows 显示加速卡功能的是 Direct3D！那么 Direct3D 怎样物尽其用？"

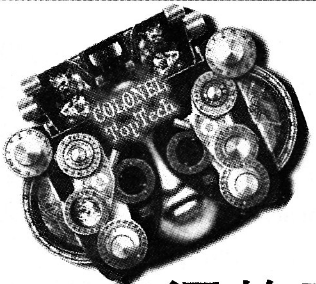
小 Z 说："Direct3D 提供两种模式 – Retained mode 和 immediate mode。前者定义好一个 3D Engine，程序师只要输入 3D 物件的信息（如坐标，结构）和预定的贴图，使用几个简单指令便可以使 3D 物件转动和改变比例。后者是比较低层次的硬件功能呼叫，提供一个渠道让程序师能使用硬件的显示加速功能。"

笔者说："DirectX 和 Direct3D 看来相当不错，我们从那里可以得到？是否需要特别的准备？"

小 Z 说："DirectX 和 Direct3D 都是为程序开发而设计的。玩家不需要特别安装软件，因为当你玩到一些用 DirectX 和 Direct3D 设计的游戏，游戏安装程序自然将需要的元件(Run time Components)安装到你的 PC 上。据我所知，EarthSeige II 的 Windows 95 版，The Rise and Rule Of Ancient Empire 和 chaos Overlords for Windows 95 都已采用 DirectX（软体动物按：实际上目前已经有许多的游戏用上了 DirectX）。各大显示卡制造商如 Cirrus Logic，S3，Trident，Tseng lab，都有参与支持 Direct3D，软件开发商如 Acclaim，Activision，id Software，Infogrames 都开始为 Direct3D 设计游戏。如果你对游戏程序有兴趣，可以到微软的 homepage 的 software library 下传最新的 Direct SDK (Software Development Kit)回来研究一下。"

笔者说："如果 DirectX 和 Direct3D 真的得到业界支持，诚然是美事。然而微软的"统一大业"形势也不是人人赞同的。如果 DirectX 和 Direct3D 做不出一个象样的游戏，我们仍有一段日子要玩 DOS 游戏呢。"

本文摘自香港《电脑时代》杂志



CD 音源的劲敌 –G.L.W



文/责编/Psych²OIC

有没有过这样的经历：从好友处借来了一张很好听的 CD，还没有听够，就被催着要回，想到录成 .wav 的文件以后慢慢听，但是发现如果用 Full Quality(注 1) 去录制，每一分钟要占用 10 兆的空间，如果采用压缩模式，也省不了多少空间，而且 20Hz 以下和 20KHz 以上的数据会被抹去，如果再考虑降低质量，空间到是省了一些，可是录出来的东西越听越不对味儿，怎么办？就这样放弃了吗？

一般方法是无法解决的，不过 G.L.W 可以解决。G.L.W 是什么？这是三个软件的缩写，用这三个软件，就可以制作出高品质低容量的音乐文件了。G 是 Grabber 软件，Grab 是抓取，那么 G 软件就是 CD 音轨抓取软件。L 是压缩软件，全名 Layer 3 encode & decode，即第三层加解码，用来压缩大容量的音频文件。W 是 Winplay3 的缩写，也就是播放软件，因为用 L 压缩出来的文件，一般播放软件是不能放的，目前只有 WinPlay3 可以播放。

如果对 G.L.W 的能力表示怀疑，请看下面的试验报告。笔者用 Speed 的《Body & Soul》做测试。这首歌长 5 分 2 秒，用 Full Quality 抓取音轨，然后还采用 Full Quality(使用 128000bitrate) 压缩，产生的文件大小如下：

BDY & SOUL.WAV　　53,415,740 bytes
BDY & SOUL.MP3　　4,845,818 bytes

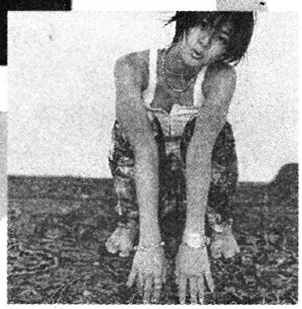
用 Winplay3 播放 bdy & soul.mp3，由于完全采用 Full Quality，所以几乎听不出来不同(实际上差异还是有的，只是人耳听不出来，或是说一般人耳听不出来，如果您是音响器材发烧友，那本人无话可说)。设想一下，一首 5 分钟的 CD 音质的采样只用 5 兆空间，平均一分钟占用 1 兆空间，那么一张 CD 按 650 兆算的话，可以存放 650 分钟，共 130 首 5 分钟长的歌，远比一张音乐 CD 的十几首歌要多得多。怎么样，跃跃欲试了吗？不要着急 听本人来介绍一下这几个软件。

Grabber

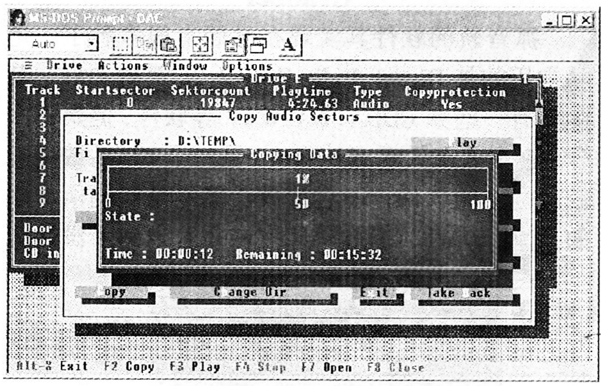
抓音轨的软件其实现在已经有很多种了，笔者常用的是 Digital Audio Copy 2.2，简称 DAC，其他还有一些如 CDDA，DA2WAV 等软件，但是不太好用(本人个人观点)。DAC 是一个 CD 播放与抓取二合一的软件，不过播放功能不是我们所看中的，因为 DAC 的播放功能实在是普通到了没什么可讲的。在 DAC 的抓取功能设置里，我们可以根据自己的需要设置采样频率 (11KHz，22KHz，44KHz)，采样比特 (8bit，16bit) 和采样效果 (单声道，立体声，左声道，右声道)。效果越好，所需要的硬盘容量就越大，相反就越来越小。如一首长 3 分 47.97 秒的歌，一共 17098 sectors，抓取时间为 5 分 30 秒，用 44KHz，16bit 立体声采样抓出来的采样文件为 40,072,872 bytes，而一首歌用 11KHz，8bit，



▲DAC 可以在 WIN95 下运行，不过有点 BUG



单声道采样生成的文件只有 2,504,755 bytes。基本抓取时间与采样方式没有太大关系，只取决于设备的速度。不过 DAC 有一些缺点。一、要使用 DAC，光驱必需有可以将音轨当作数据读取的功能。这一点使得不少人不能使用 DAC。笔者使用的松下四速与八速光驱很幸运，都可以使用 DAC。然而老 TEAC 四倍速，米苏米系列可能就不太走运了(其他品 p 牌因没有条件试验，不敢妄下定论)。二、在 WIN95 中，每张 CD 的第一轨都有可能不能抓取。这个问题估计出在 WIN95 的光驱驱动程序上，在 DOS 中则没有出现这个问题。三、经常会有 bug，如开始抓取音轨后只有光驱在转动，而硬盘不动，进度尺也不动。这时只要强行按光驱开门键打开光驱，然后再次放入重新工作即可。DAC 是一个 30 试用的共享软件，另外还有 Edit



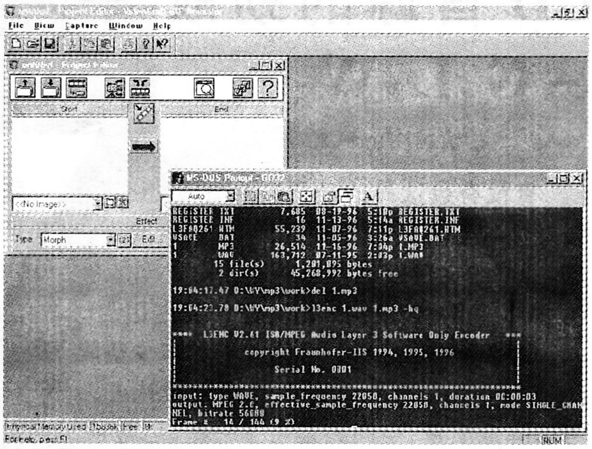
TrackTime 和 Edit CD Time 两项功能只有在正式版中才可以使用。

Layer 3

可以说 G.L.W 的精髓就在 Layer 3 加解码软件了，这可是目前世界上唯一的一个 Layer 3 的加解码软件。Layer 3 分为 l3enc.exe(加码)与 l3dec.exe(解码)两部分，不过常用的只是 l3enc.exe。能把一首录完后要 50 兆的歌压缩到 5 兆，您一定觉得不可思义。其实这没有什么新鲜的，想想看一部 2 个小时的电影，包括了大量的声音与影像数据，而用 MPEG 标准压缩后也就两张 CD。Layer 3 就是使用 MPEG 标准技术去压缩音频信号。Layer 3 的音频压缩技术从 94 年时就开始开发了，但是直到今年才基本完善成形。其实 Layer 3 是音频数据压缩的第三级，除 Layer3 外还有 Layer 1 与 Layer 2。Layer 1(压缩比为 1:4) Layer 2(压缩比为 1:6－1:8) Layer 3(压缩比为 1:10－1:12)。

l3enc 允许用户自行设定压缩的一些参数，如输出比特率 bit/ s(范围从 8000br 到 256000br，缺省为 112000br，不过目前“国际“流行的大多是 128000br)，输出质量(加 – hq 参数为高质量)，输出效果(加 – dm 为 downmix 注 2)等等。输入的文件不只限于 .wav 文件，还有 .aif，.snd，.au 等等。

如果您没有用过 l3enc，您可能想象不到压缩



▲用 L3ENC 加码时最好在 WIN95 下找点别的事做做

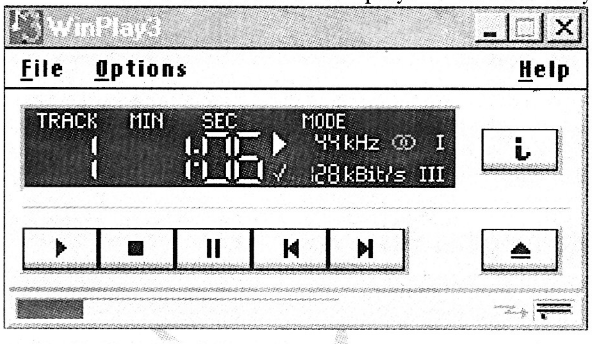
一首歌是多么的漫长。笔者用编辑部的 486/100，16 兆内存，win95 下压缩那首《Body & Soul》用了 140 分钟。不过据说在 Pentium 133 上压缩一首 5 分钟的歌只用 50 分钟到一个小时。关于使用环境人说在 DOS 中加码速度要比在 WIN95 的 DOS PROMPT 下快一些，经过本人的反复试验，还是建议在 WIN95 下使用比较好一点，因为尽管多工有可能会拖慢速度，但是至少还可以同时运行其他的软件，而在 DOS 中就只能看着屏幕干等了。Layer 3 encode & decode 也是一个 30 天试用的共享软件。

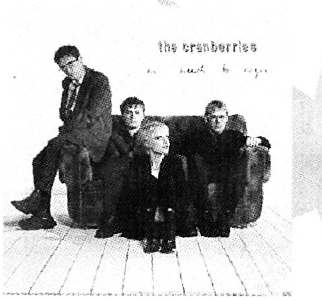
Winplay3

用 l3enc 压缩后的文件是以 .mp3 为后缀的，而且又是压缩格式，所以必需一个特别的播放工具，就是 Winplay3。播放 MPEG 音频压缩文件如同播放 MPEG VCD 一样，不同档次的 CPU 的回放效果也不一样，下面是 Winplay3 在不同的 CPU 上回放性能的比较：(Intel 系列 CPU)

	Pentium	486/66	486/50	486/33
MPEG – 1 stereo	yes	no	no	no
MPEG – 1 downmix	yes	yes	no	no
MPEG – 1 mono	yes	yes	yes	no
MPEG – 2 stereo	yes	yes	yes	no
MPEG – 2 downmix	yes	yes	yes	yes
MPEG – 2 mono	yes	yes	yes	yes

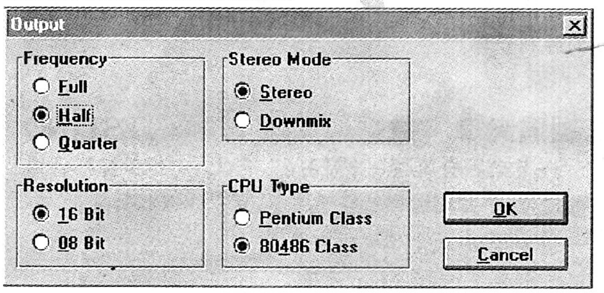
在笔者用的 486/ 100，16 兆内存，系统为 Win95 的机器上，可以很流畅的以 22Khz，16bit，立体声方式回放歌曲。但是如果用 44KHz 回放，或是 win95 运行了多个任务(哪怕只多运行一个任务)，在回放几十秒钟后都会“跳格”。不过这种状况在 Pentium 上是不会出现的。Winplay3 中还设有 Play





▲注册了的 WINPLAY3 就没有播放时间的限制了

▼WINPLAY3 的功能设置





▲ Play Location 功能可以在线听音乐

Location 的功能，也就是说支持在 Internet 上 Online 播放 .mp3，只要在 URL 栏中添入正确的地址，就可以在 Internet 上边“冲浪“边的“音乐“了(可惜国内 ISP 的速度太慢了，否则真是要试一试)。Winplay3 是一个 20 秒钟回放试用的共享软件（每次只放 20 秒就会停)。

后　话

以 G.L.W 目前的水准，如果用来制作音乐 CD 的话，实在是不适合的。首先用这种方法制作出来的 mp3，一般玩家听着可能觉得不错，但以专业标准来看，比真正的 CD 音源还是有很大差距的。其次，用来回放的硬件标准也不低(如果是以 Full Quality 回放)，而一般音乐 CD 只要有光驱就可以播放了。第三，制作时间太长了。曾经遇到过一位美国的 MP3 玩友，玩 MP3 疯狂到了编写一个“抓第一音轨→加码→删第一轨采样→抓第二轨→加码……”的批处理，在一台 P133 上夜以继日的不停地制作 MP3，真是中毒不浅了。所以，一般玩家对于这项技术，只能是“拿来玩玩”，自己作一两个 .mp3 试试，或者是把借来的音乐 CD 抓一两轨留下来。而对于多媒体制作工作者来说，到是可以好好利用一下，制作一些高品质的音乐音效。

注解：

1、Full Quality：完全高质量，采样或回放时采用 44KHz，16bit，立体声。

2、downmix：将立体声数据输入，以单声道方式回放。





PC 秘技　秘技 PC

Albion 赚钱大法　TEST:YES

在 Iskai 星有个医疗者，和她说话并且立即停止谈话，这时她大多会给你一个蓝色的魔法药水，这瓶药水值 16.6 个金子，多要几次就富了。

CyberStorm 作弊法　TEST:NO

在游戏目录中有一个 CSTORM.INI，编辑这个文件，加入不同句子下次进入游戏时会出现新的菜单。

It's Good To Be The King　– 得到一兆金钱
Heal Me　– 修复战机和驾驶员
BrownNoser　– 跳到下一级
Herc Me Some More　– 可以购买所有的战机

DEADLOCK 正式版秘技　TEST:YES

在游戏中按 Ctrl – F1 开启秘技，然后输入：

MAKE IT SO　– 增加 1000 个金钱和提高资源
FRODO　– 完成当前开发项目
GOHTI　– 把区域内的人口增加到最多
TOUCHE　– 看所有动画

银河霸主 2　TEST:NO

游戏中按住 ALT 键并输入：

Einstein = 完全开发
Moola = 给 1,000 BC
Menlo = 开发
Iseeall = 展示所有星球和玩家
Allai = 关于 AI(不详)

SkyNET　TEST:NO

在游戏中同时按下 ALT 和\就可以输入密码：

GARBLE　不详
ARNOLD　所有武器
SUPERUZI　得到超级乌兹冲锋枪
ILLBEBACK　跳关
ICANTSEE　展示小窗口
WHOAMI　展示姓名
COUNTERS　展示坐标
VERSION　展示版本号
HELLO　展示信息：Hello?

极道枭雄 2　TEST:NO

在游戏的 PLAY.BAT 中加入一个/M 的参数。进入游戏后，在装配时按"."键可以增加金钱 10，000，次数不限。

Virtua Figther PC 秘技·改　TEST:NO

选金色 DURAL：

在选人画面输入下，上，右，左 + 防

选银色 DURAL：

在选人画面输入

边界大小和场地选择：

在"Press Start"画面，按"上"12 次然后回车，这时进入 options，这时可以听到"K.O."一声，然后将光标移到 Exit，再多按一次下，这时光标会消失，按 DEL 键，会出现一个新的 options 画面。

选胜利姿势：

在摆出胜利姿势前按不同的键（三个主键）会出现不同的胜利姿势。

三国演义 2 数据增加法　TEST:NO

按 R 键后会出现一个计算器，输入 1919，关掉郡省视窗再打开，会发现粮食已经增加了，其它的以此类推：

增加粮食(R)：1919
增加黄金(G)：1818
提升训练值(T)：7889
提升士气值(M)：3849
提升农业值(F)：1880
提升商业值(B)：9021

注：须完美典藏版才可以

摘自《电脑游戏世界》96 年第 11 月号

超时空英雄传说 敌人全灭法　TEST:NO

在战斗时按 ESC 出现菜单，这时同时按 Alt + Ctrl + Q + W 出现输入 Password 的窗口，输入 unicorn 并按回车，战斗时同时按下 Ctrl + E + N 敌人就会全灭。

摘自《软体世界》96 年第 11 月号

部分资料由智冠(北京)分公司张志宏先生提供

责编 / Psych²OIC

科普园地

土星激光头移位的自行矫正

自己动手修机器

编者按：国内的次世代玩家中使用盗版的情况比较严重，这是一种非常不好的现象。本刊一惯的立场是反对盗版，鼓励使用正版软件的。但由于因玩盗版而导致光头移位的现象很普便，所以特约此稿以助玩友。最后再次重申：请不要使用盗版光盘！

土星激光头移位，是以飞盘手法使用盗版土星光碟后产生的最严重的后果。由于主机马达的性能较好，飞盘使得马达损坏的案例并不多见，但交替使用原版、盗版光碟进行引导，使激光头长期处于不正常的数据读取状态，加上盗版光碟数据同心圆不整，一段时间以后必然会引发激光头移位情况的发生。

移位最早的征兆是极少数音乐CD或VCD不能播放，很快地便会发展为部分游戏光碟(主要是盗版碟)读盘困难，读盘不能。有的光碟放入主机内部后画面仍然表示没有光碟(NO DISK)，有的虽经过长时间的读取，很困难地进入了游戏，但游戏中亦会常常死机或退回主菜单画面。这种情况发展到最后是非常悲惨的：你的土星将无法读取任何光碟，成为废物一个。

完全无法读取数据后，激光头的移位已经相当严重，修复通常比较困难。但是在出现征兆的初期和中期，进行矫正却是相当容易的。如果您的土星已有少量光碟无法读取，请千万不要继续使用下去，以免造成无法挽回的损失。

由于大多数玩家对主机的构造和移位的原理不甚了了，因此店家以此为由"痛宰"的情况时有发生。笔者一位朋友就曾被某位大哥以"更换光头"为借口，被斩去300多元，事后懊悔不已。而事实上，店家修理时采用的矫正方法基本上是非常简单的，无需更换任何零件，少则三分钟，多则五分钟，即便加上人工费，收取20元也嫌太多，这种做法是非常要不得的。

有鉴于此，笔者在此公开土星光头矫正的基本方法，对自己有信心的玩家可自行修复，实在没有信心的玩家仍然可以拿去专卖店中修理——但是千万不要再挨宰了！

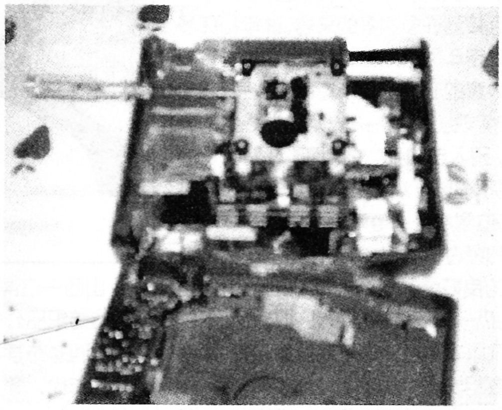
使用工具：平头、有一定长度的坚硬的物体，如旋凿等。但请不要选用头部过于尖锐的，以免造成损害。

步骤：

1. 打开主机顶盖；
2. 卸下激光头边的黑色护盖（此时玩家可发现光头聚焦点是沿着一根金属棒上下移动的）；
3. 慢慢按金属棒的方向上下推动光头聚焦点几次；
4. 准备好后，将旋凿扁平的一头从外侧顶住激光头聚焦点的左侧；
5. 左手用力顶住旋凿，右手轻轻将光头沿着金属棒上下推动；
6. 反复几次，当听到很响的"嗒"的一声时，即可收手；
7. 选一张以前无法播放的光碟试试，如果可以播放，则说明矫正已经成功；
8. 如果仍然不能播放，重复步骤5－6直至可以播放为止。

注意事项：

1. 以上步骤以主机开关键朝向玩家身体方向为准；
2. 进行以上步骤前，请先在无盘情况下开机，将主机开盖判断开关手动接通，观察光头是否有上下移动的动作，如有则表示激光头没有器质性的损坏，可以矫正；
3. 本方法由于有一定技术难度，请年龄较小或缺少经验者在家长或技术人员的指导下进行操作。
4. 本文仅为指导文章，如果玩家矫正过程中出现其它损害，作者及杂志概不负责；
5. 激光头矫正之后并非万事大吉。如果玩家坚持飞盘玩盗版，使移位情况反复出现，多次矫正后会因磨损过度而无法修复，到时候就真的需要更换光头了，花费必然不菲。



▲此图即显示应当矫正之处，但不清晰，请读者见谅。

文/SATURN　责编/PINSER

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人:无类

这期杂志晚出了几天。原因是许多读者是学生，考虑到大家要参加期末考试，还是集中精力复习功课。这样考完试看看杂志，玩玩游戏机，轻松一下，家长就比较容易谅解。社会和部分家长对电玩有些看法，原因之一在于有些同学不能正确处理好学与玩的关系。我们同意几位家长和同学的呼吁：面临毕业升学的同学暂时停止玩电子游戏，停止看足球比赛，停止……。考上理想的学校，家长一定会满足大家的合理要求。

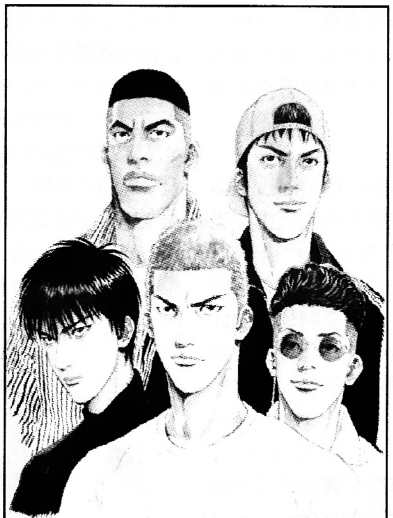
最近接到许多读者的来信，说年初许多杂志都送带年历的招贴，贵刊是否也送。我们理解大家的心情。但杂志创刊以后，就抱着“不按牌理出牌”的宗旨。别人没想到的我们开创，别人做的我们要创新，保持独特的风格，绝不追风赶潮。至于送读者什么，何时送，请各位耐心等一等吧。

本刊经过慎重考虑，为保持本刊在读者心目中的良好信誉，保持媒体的公正独立性，本刊仍一如既往，不介入商业活动，不做生意。凡以本刊名义进行商业活动者，读者一律不要相信。

许多读者非常喜欢游戏海报招贴，告诉大家一个好消息，本刊发行部将对部分邮购的读者赠送对开大招贴。（比以前杂志赠送的招贴大一倍!!）现有两种，一种是樱大战，一种是篮球飞人，详细办法见本期第79页。

樱大战





篮球飞人

山西一位读者信纸很独特，正面是山西百货纺织品公司的稿纸，反面则是1980年的山西省布票。不由想起那个物质极度困乏的年代，令人感慨系之。目前社会正流行收藏热，有收藏布票的吗?

郑州朱卫强同学为本刊做了许多插画和题图，下面应许多读者的要求请朱卫强同学做了一个小小的简历，并请朱卫强画了一幅杂志社向全体读者拜年图，算是借花献佛。



笔名:天草四郎
性别:男
真名:朱卫强
年龄:16
住址:中国郑州某处
画龄:10余年
职业:学生
第一次刊登作品96年1月号《真侍魂》
最大业余爱好：TV GAME
志向：成为能为GAME设计人物的三栖人
要对画友说的话：“大墙画廊”是一个很难得的机会，是我们大家的起点，快来吧（况且被选上还有三期杂志可得）



●我想说说文章中外来语滥用的问题。尤其是日语，杂志中使用日语的频率越来越高。什么"素早"、"人气"之类都并不十分好听嘛。中文有几千年历史，语言之复杂华丽决非日本那东拼西凑的"大杂烩"可比拟的，何必非用日语来表达呢。我们玩日本游戏应有存真去伪只取精华的能力，否则就成了日本文化侵略的俘虏。也许我是杞人忧天，但此事不吐不快。 **时空游侠 奚晨**

●可否问一下贵社的刊名应该怎样读才是正确的呢?

A. 电子/游戏/软件/

B. 电子游戏/软件

C. 电子/游戏软件

D. /电子游戏软件/ **温州 黄元植**

■无类按：批杂志刊号时，是《电子游戏软件》6个字一块批的，并不是分段批的。就是说是批发的，而不是零售的。要说应该怎样读，无类也没研究过。用排除法的话，A、C似乎不应考虑。

●96年第11期编辑们出于对GB玩友的关心刊出GB秘技大串烧，给我的印象极为深刻。一连看了数遍，总的感觉就是少，还是太少了(绝无对编辑们不满之意)。大串烧中提到"随着GB在国内的拥有量急剧上升，做为游戏杂志是绝不能视而不见的"。贵刊有世嘉世家、天堂任鸟飞、次世代天空等栏目。既然有"天空"何不再开辟一块"大陆"呢?也为GB玩家开创一个栏目，就叫GB大陆或GB舞台好了。 **北京 景佳**

●上期连云港的张峰玩友创意的《始皇天下》很好。可我认为战国末期诸国差距太大，六国联合起来也不是秦国的对手，可玩性很难保证。还有，现在无论是三国游戏还是日本战国游戏，都没有中央政府的存在，可说是一大遗憾。在此，我也提一个创意，那就是唐朝的藩镇之乱。自安史之乱始至唐朝灭亡，五代，十国，各地方势力割据混战，自成一国，可称一个乱世。并且当时的中央政府并非完全的软弱无能，亦出过几位想有所作为的皇帝，忠于朝廷的文臣武将亦有不少。在新、旧两部《唐书》中记载颇为详实，人物丰富，地域广阔，时间跨度较大。可分为几个时期，几个地域，相信是一个好题材。缺点是大众对此一段历史了解相对较少，但只要游戏好，大众是会接受的。众玩友既有游戏玩，又对这段历史有了一定了解。 **中国政法大学 张津隆**



●由于我住在邮电局，所以我想出了一个好点子。你们为什么不去邮电局联系一下，让他们帮你们出一套关于"电子游戏发展史"的纪念邮票呢?在邮票上印上各种各样齐全的游戏机，从8位机(包括手掌机)到64位机及电脑。这样做，既能给广大玩家一个很好的纪念品、收藏品，又能让更多的人通过邮票这条主要渠道，认识更多的游戏机。宣传、推销、受益三俱备，何乐而不为呢?

广西武鸣 林斌

●①现如今，电脑讲究个"交互"，而非"只读"。贵刊在"交互"方面目前做得还太少。"闯关族的家"只言片语，《大墙画廊》东鳞西爪，显然不够。建议开辟"我与游戏"，"我谈游戏"两个栏目。前者请广大玩友以500字以内短文形式谈谈自己的酸甜苦辣。后者让广大玩友充分想像，策划新游戏，幻想游戏之未来，评当今江湖，甚至开个论坛，一定大受欢迎。只是无类当费力，申请主编配备1—2位"异类"助手(或者再多一些)。

②剖析具体游戏时，当抓住"最新"和"经典"。要么不解，要解就详细解析。花大力气分析最新，最红、最精彩的。一些平平淡淡之辈，就让它们出现在广告之中罢。

③刊登一些剧本，让读者过瘾。介绍一些游戏文化以及其周边产品。

④一些"最新形势"，当去跟踪报道。例如游戏机大展之类的盛会，派专人采访，写长篇通讯。 **合肥工大 乐天**

我和她(散文)

就在那个街头，一个秋日的黄昏，我牵她的手回家。

灯下，我细细地端详她，第一个感觉是：真爽!

她的身材小巧玲珑，她的装束自然朴素。更令我销魂的是她启动朱唇的时刻：有时喃喃低语，情意绵绵；有时抖个包袱，风趣幽默；有时凝神静默，一脸哲思……真看不出，她有如此丰富的内涵。

从此，我爱上她。

每月一次和她相见，是我最快乐的时刻。

两年多来，我一直痴痴地想：何时能溶进她，成为她生命的一部分。

她——《电子游戏软件》。 **肇东市 栾宏志**

●你们的第10期杂志，办得太好了。但彩图数了几次，加上封面、封底才27页，你们却说有28页，这是不是"浮夸风"。就这，老板还问我要6.00元钱，说"能白送钱给你吗?" **陕西宝鸡 谭天**

■无类：这是一封令人哭笑不得的信，先是莫须有，然后是一顶"浮夸风"的高帽，最后是财产损失，一套副。彩页无论如何是双数，何来27页?最不应该的是"数了几次"!笑耶?哭耶?

●**众位小编：**

我们是贵刊的忠实读者。贵刊在国内GAME界也算是很前卫、很有影响力的刊物了。按说，贵刊应该担当起捍卫国产游戏的重任才是。可是，铺天盖地的日本游戏割据了大江南北；就连唯一的国产主机A' CAN，也被扼杀在摇篮之中——当然与贵刊无关，事实上贵刊还一直扶持。如何发展中国的本土游戏，这是摆在国人眼前的紧迫课题(我们就不明白，"863"计划怎么不把研制高性能的游戏机列入重点课题?)。然而，读完了贵刊第九期中国游戏协会秘书长钱海光先生的长篇大论以及上海交大电玩专业"关门大吉"的新闻，我们又禁不住泪湿衣襟!

上帝有话要说

我们只能看到，铺天盖地的游戏夹杂着日本文化悄悄侵蚀着我们的本土文化——玩友兴奋之余，自然关心织田信长、丰臣秀吉……的光辉历史!得意之余，则拍着肚子道："我们真幸福啊!索尼为我们制造电视和游戏机，任天堂为我们制作游戏，天下均为我们服务!"君不见满街的美国香烟广告和迎面而来的"有路必有丰田车"?

我们只能借贵刊一角，发泄一下心中的愤懑、提出一点无关痛痒的意见以及微薄的见解。设想如下：贵刊筹办"为国产游戏出谋划策"为主题的研讨会，邀请各界人士参加，并在贵刊的主持下加以提炼反馈到游戏业界；以贵刊名义邀请各厂商聚会，就国产高级游戏机的统一格式及生产等方面展开磋商并组织生产。有了性能卓越的主机及大量优秀的软件，再加上各类报刊的推波助澜，我们深信：这种适合中国国情的游戏机一定能普及到每个中国家庭!

我们心目中的游戏机如下：1.32位或64位CPU，以MPEG V～2.0版本压缩技术为主的CD～ROM4倍速光盘驱动器为软件载体的主机。由于"VCD"压缩技术的普及，这种CD～ROM的价格可望控制在30元/片以下。低廉的软件、卓越的主机性能必然可使它足以对抗外敌并产生免疫力(A' Can的失利、N' 64目前的劣势难道不也是价高的缘由?)2.建立中国自身的创作队伍，制作大量画面优美、游戏性优良的软件是主机普及的巨大支柱。电脑上大量优秀的中文游戏不是已证明了我国软件制作人员的实力了吗?

我们期待着中国的次世代主机! **成都的一群GAME迷**



大墙画廊

题图（SHADOW PHOENIX）/ 郑州 朱卫强

第20期

稿件尺寸 104×152 mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

先向大家拜个晚年了，祝大家龙马精神、心想事成！如果弹药齐备，下期本刊彩版之画廊将顺利诞生，这当然需要大家的支持了。

由于樱木们的肖像几乎全与井上先生的漫画感觉雷同，无甚新意，故取消其上廊资格，只有三幅出笼，下次是《幽游白书》。请尽量避免抄袭之嫌，彩版内容不限，尺寸可比黑白稿大一些，基本与16开（杂志大小）相同即可。

本期起开设“非评画留言”限于本人水平，不对画功进行评说，只与上廊作品的作者进行瞬间的TALKING……自荣任廊主来得到万千玩家及画迷的支持，特于新年之际向大家致以一个DOUBLE 360°的鞠躬，别忘了，三期杂志的诱人奖励啊……

廊主：SHADOW PHOENIX

火烛银花触目红

揭天鼓吹闹春风



▲樱木军团 温州 李凯

哇，曾是学日文专业的我一下就被你标准的假名吸引住了，たいへんですね！



▲侍魂系列之三 洛阳 乔林峰

很高兴你的《侍魂全集》，选上此幅的原因，悄悄告诉你是因为特工黄很喜欢幻庵的缘故……



▲湘北队 西安 王锴

第四次投稿才被选中既可以说是喜事又是苦事啊，继续努力呀，氙晶 I。



◀荷塘月色 天津 李海津

不知你是否熟读朱自清先生的同名散文，这御空而行的平八很是有性格呀！



▲FF Ⅵ假想篇之新神雕侠侣 北京 孙怡



▶SLAM DUNK 妒之章 南宁 梁笑天

樱木这一脚踹得好呀，不知笑天兄弟这幅画与井上先生原著第××集第××页的××（方向）角有所雷同吧！（玩笑？）

小恶魔，你的想像力是否与香港的刘天王的《’91神雕侠侣》有关系呀！

秘技天地　方偏技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

"古有对牛弹琴,今有与马通信",这是银川的陈默玩友发现的一件"有趣的事"。而不知不觉间杂志及栏目也与玩友们相伴相随二年多了,其中滋味嘛,大家也都有体会,我想甜是大于苦的,欢乐也很多。"对牛弹琴"、"与马通信"能成为玩友们的一件乐事,我心里乐滋滋的,可我还是想辨白一下:这两种行为的效果是不一样的哟。

看到这期杂志时,大家可能都已放假,新年的祝福也听到很多很多了吧!想了半天,决定对玩友们说几句自私的话:时间是记忆的淡化剂,可我还是希望玩友们珍惜与杂志共处的时光,将这段美好的记忆永远留在心中。无论怎样,在你的电玩生涯中有杂志、有众编辑、有玩友们、还有风马……。若干年后,相信我们双方都对拥有这样一段记忆而感到快乐与欣慰。

在九七,这也是我最大的愿望吧!

偏方泛滥

MD 梦幻之星Ⅳ FP 3

部分组合技:ピエアリファイライト=拉夏(**ラシャ**)的特技**ホーリイワード**+斯林(**スレイ**)的特技**エフエス**。

シエーテイングスター=法伦的特技**バーストロシク**+斯林的魔法**スオイエ**。

ボロフースト=斯林的特技**ディーム**+汉思的魔法**サボルト**。

究极组合技的排列顺序:如果按下列排列顺序,究极组合技的成功率就会有95%:**デバンド+ポジトロンボルト+メギド+レシエナン**。

珐儿的终极武器:在空中之城中,去打三个咒术使者的路上,一直走正确的路。途中会向上过一座很宽的桥,在桥的尽头的右边,有一座房间,里面就有珐儿专用的终极武器。此武器上附有魔法**ディーム**,可以对敌人造成很大的伤害。在最后之战的洞穴中,用这件武器和在得索利斯上神猫的洞穴里得到的武器一起装备,可以使珐儿的特技攻击力提高近一倍。

天津　董鹏　上海　盛冬卫　广东湛江　于宁

(马语:终于,组合技似乎已登全了,甚至加起来还多出一条,也许如玩友所说同样的组合技可由不同的方法组合出来吧。有位玩友说,组合技也许不止15种,真的还有吗?要靠真正的玩家去挖掘了。)

MD 侍魂 FP 5

观看胜利姿势:以难度8并一局不败地打通游戏(若中间输了一局,可用2P以挑战方式加入,再由1P手柄获胜),就可以在欣赏完结局画面之后,观看全部队人物的两种胜利姿势。

重庆　李峰

MD 光明十字军 FP 5

获取六分仪:在地宫第二层正下方,有一房间中,用激光器照射神像,会开启一扇暗门。在此房当中神像下方有一扇门,进入此门,到房间的右下角,击碎紧靠着墙壁的石块,会发现一个开关。拨动开关能开启一扇暗门,进入密室可获得六分仪(**ろくぶんぎ**)。使用六分仪可以在地宫各层间随意遨游,而无需乘坐电梯,可节省许多时间。当然,还未到达过的地方是不能去的。

迅速致富法:在地宫三层中,能获得道具妖精(**ゴブリンのかわ**),使用后可变身为妖精。此时若去地宫中心处的擂台边与看守小妖交谈,就能参加擂台赛。当比赛开始时,立即使用道具妖精,变回原形,轻易就可取胜,从而得到大量金钱奖励。

隐身的妙用:在得到头盔(**もんしよう**)后,就可到地宫四层的魔法商店购得神秘药水(神秘**くすり**),使用后可变为隐身,就能到商店以及各处摆着物品却有他人看管的地方偷取有用的物品了。

鱼换鸡肉法:地宫三层擂台附近,有一间小屋中,桌上摆着鸡肉(**とりにく**),但持枪小妖看守着,无法杀之强夺。虽可用隐身法偷取,但只能用一次。若身边有鱼(**さかな**),则与小妖交谈,它会寻问你是否愿意拿鱼交换鸡肉。of cause,鸡肉比鱼肉要好,岂有不换之理。所以只要身边带有鱼,就可做成这笔好生意。

上海　刘俊

秘技暂停

MD/FC/SFC 大航海时代 FP 4

物价不降法:当你有一船昂贵的货物要出手时,因执金限量为60000元,所以不能一次全部卖掉。而卖货又会使物价下降,剩余的货则卖不到好价钱了。其实只要先将卖出的货物调至最大,然后再减去一樽卖掉,之后再卖一樽,则电脑认为你只卖了一樽,物价便不会下降。使用此法,无论你有多少黄金或象牙,也能卖到好价钱。

成都　彭晨

MD ROAD RASH Ⅱ FP 7

五级密码:第一级　OA99　5IQ9,第二级 04SU　22FD,第三级 OHBB　34KV,第四级 OKOK 4004,第五级　04QG　5IIN。当达到五级后,画面下方会有8个小红点,此时连按两次B键,车速会达到180km/h。

湖南常德　张飞宇

FC 诸葛孔明传 FP 5

寻找隐藏的宝物:在游戏中,除了在三面包围的地方可找到宝物外,在城墙角、陆地的边角、森林所夹的道口等二面被包围的地方也可找到一些宝物。比如:雒城的激石书、绵竹的青龙甲、越隽的兵法书、巴关的寒冰枪、巴城的野营幕、蒋家村的连打剑、蒋琬母亲被困的村中的白虎斧、成都的+70弓、荆州的+40剑、桂阳的+20盔、桂阳西边森林的知复丹、武陵的+80矛、夷陵的+40甲、建成后新野的+40甲。

成都　彭昊

FC 太空战士 FP 4

迷你小游戏:在得到船可出海后,在海上按住A键,按连按B键55次,即出现一小游戏,是将乱七八糟的数码按1-15的顺序排列。

广西南宁　梁激波

FC 太空战士Ⅱ FP 7

调整飞空艇的速度:乘坐飞空艇时,连按31次B键,便可调整速度。

广西南宁 梁激波

FC 太空战士Ⅲ FP 5

发现隐藏的宝物：在游戏开始后遇到的第一个村庄(ウル村)中,有一小路通向村后小屋,路上会有敌人。进入屋内与老者交谈后,调查墙上右数第一盏灯,则可打开右侧墙上的一条暗道。通过暗道后的密室中有不少宝物。在此村中旅店二楼,与其中女性交谈,她会为你跳舞。调查身后的钢琴,可弹奏曲子,还能听到人们的喝彩声。

发现肥胖陆行鸟：在发现陆行鸟的森林,如使用**ギザールのやさい**的话,则会出现一肥胖陆行鸟。虽不可乘坐,但可保管道具,十分有用。

广西南宁　梁激波

FC 忍者猫 FP 7

无敌法：通过取得"忍"将忍术级别提至最高,选用具有挖掘能力的**ゴットン**,使用其忍术(↑+B),马上按 START 键(在忍术用完之前),并换用其他角色,即可无敌,无敌后再换角色仍刀枪不入。注意事项:1.无敌失效,当画面切换后或用**ゴットン**再完全使用一次最强忍术后,无敌失效;2.无敌状态时,取不到任何宝物,除非实施无敌失效的方法;3.在水中或其他特定地点使用该法时,角色造型会混乱,按 B 键即可恢复;4.有可能(可能性极小)出现死机;5.此技用于对决 BOSS 时,最为轻松。

强制收回释放的最强忍术：只限于主角。将忍术级别提至最高时不免洋洋得意,万一误放,虽不算大损失,看看仅有的半条忍术值,也觉可惜。不妨试试强制收回,当主角使用强力忍术时,天空闪光,此时马上按 STRAT 键并换上一名角色,即可收回,仿佛什么也没有发生过。关键在于,按 START 键要急时,必须在最强一击之前,太晚不行。

武汉黄陂　韩涛

SFC 幽·游·白书——特别篇 FP 6

片头台词变化：此秘技只限于最终决战模式。通关一次且看完结局画面之后,按 RESET 复位,此时幽助的台词会变为浦饭组其它选手的台词,如飞影的邪眼力发挥、桑原的体力回复与藏马的妖力高涨。

瑞典　吕大磊

(马语:接到这封从 Sweden 的来信,我吃了一惊,本刊并没有发行到海外呀!看了才知,是吕玩友利用每隔半年回国一次的机会买了带去瑞典看的,真高兴你能给我们支持。至于购买的问题,其实你可以委托朋友帮你订一份,当你回国时,再去他那里取。另外,我也很羡慕你能去那个美丽的北欧国家,怡人的风景、滑雪场、嘉宝、布洛林、Roxette、ACE OF BASE……,That's so cool!提个不情之请。能否给我们寄些照片来,最好包括瑞典街机厅的景象。)

SFC 天翔记 FP 3

武将获得骑铁能力：在游戏中,骑铁是一种至高无上的兵种,原本只有伊达政宗及其左右手铃木重秀、片仓景纲具有这项能力,使用此法可使员武将均具有此能力。首先将武将的"铁炮"、"骑马"兵科均讲义至 B 或 B 以上,再让另一武将向该武将讲义铁炮或马术,但必须比该武将的铁炮或马术的等级高;这时虽他的铁炮和骑马的等级不会提高,但却会拥有"骑铁"这项能力。这项秘技在超级模式中使用最好。

成都　S·King

SFC 实况世界足球 2 FP 5

六支世界明星队：在标题画面中,用 2P 手柄顺序输入 R、上、下、L、X、B、左、A、右、Y,听到狗叫声便告成功。进入"**オープンゲーム**"模式的"**オープンゲーム**",在选择球队时按 L 键,就会出现六支世界明星队,其队员均由各国顶尖的球星组成,堪称超级球队。此秘技可与出现小狗裁判的秘技同时使用。

上海　程亮

FC 飞龙拳Ⅳ FP 7-1

初级难度选关密码：

第一关:C■RW▲QY+
第二关:1ZQ4HX5J5
SWB2FWMH9
对打:K2LZ++KF8
第三关:P●61FXM592
PX■1VXM593
TZX2WYN6△8
Q1F2WYN6△△●
3-1:■ZFZ●W24881
对打:MYQ1WJ35998
第四关:R53264P6▲▲▲●
R1N264P6▲▲▲Y
R2D264P6▲▲▲1
T+D264P6▲▲▲9●
T+-264P6▲▲▲▲●
TBC264P6▲▲▲▲3
TCS264P6▲▲▲▲7
T++2▲6P6▲▲▲▲9

中级难度密码：

第一关:N-VZDTX
CK6W▲Q●+
第二关:1YY4HX1J5
G3MYCSV+6
对打:5NT5JJLKD
第三关:XQ13HYZ7B4
DVKXSTV26Z
Q1S2WXZ6▲4●
●PJ3XY17B9V
3-1:Q3■2WXZ6▲▲●
+R●YTVG377Z
对打:MYY1WJ■5994
第四关:BR3X2YX2662Q
ZBT48548CCCW
R4G26326▲▲▲1
K2CZ41Z48887S
TGR26326▲▲▲▲●
CZVX2YX26666Y
CYKX2ZH266663
TDM2△6L6△△△△9

高级难度密码：

第一关:Y6G1GW
4444HXHL
第二关:W1C3GWF■4
S1S2FV●H9
对打:5●C5J□XKD
第三关:LWZZ+VS48S
P5K1VW●59●
P1V1VW●59Y
■SYZ●VT48ZS
3-1:Y-F4Y1H8C45
△RMXSVR26X3
对打:■W2ZV■T48Z5
第四关:BMLX2ZD26X3Q
K●JZ42F48Z57S
K●●Z42F48Z58S
KZ+Z42F48Z585
K3+Z42V48Z585
5D+5D819▲5▲DC
1▲44C8Z8C49CB
T+22▲5X6▲▲8▲9
TCF2▲7H6▲▲8▲9
TCZ2▲7H6▲▲▲▲9
TC52▲8H6▲▲▲▲9

寻找遗失的宝物：最高难度中最难的为第四关,因为有三样宝物遗失在前两关,必须找回来,要用到 BAIT。具体方法是:在第四关中暂停后选 SUBDISPLAY 中的 ORB 项中的 JUSTICE 中的 JUNGLE,飞到目的地后,先走到第二个门前(一共有三个门,最后一个是关上的),但不要把敌人引出来。用一个 BAIT,立刻暂停,选 ORB 中的 JUSTICE 中的 TOURNAMENT;与 HARKEN 决战,打倒他后就会出现敌人(至少要试 5 次 KO,最好要 100)。把 HARKEN 打倒后得到宝物回到第四关,然后再用 ORB 档的 JUSTICE 飞到 JUNGLE。向后走到原来有魔物的地方(就是走出第二小关的画面),立刻用 BAIT 飞到 BOXER 处。与他决战,这样又可以把敌人引出来(至少试七次以上)。得到了 BOXER 的宝物后,再飞到 JUNGLE 那边;走到尽头,空中的敌人出现打他一下后,立刻在尽头或关着门的地方用一个 BAIT,再把他打死这样就可以引出最后一个敌人(LE 25 以上,试十次)。注意:当用以上方法一次不能试出时,应该改变一下自己的分数后再去试试。另外顺序不能颠倒,JUNGLE 里的 TUSKSOLDIER 必须最后一个消灭,否则将永远无法把遗失的宝物找到。

江苏宜兴　董新超

GB 超级马里奥 FP 7

进窄道法：变大的马里奥进不了窄小的通道,但只要站在窄道前按住前不放,然后连按下键,就可看见马里奥一站一蹲地慢慢进入窄道。进入后如一直按住前下,再连按跳,就能使马里奥前进。有些窄道不是与马里奥在同一高度,那就按住前下,连按跳键,马里奥就会卡进去了。

成都　彭昊

（马语：这位彭昊玩友十分关心国内游戏制作者的情况，并说常会有好的创意想对他们说。其实彭昊可以通过本刊的报道获取这方面的信息。同时，彭昊也希望每位玩友都象爱迪生一样，随时带着笔纸，有什么突发奇想都记下来，再提供给厂家，那么我国的游戏业乃至科技就会飞速发展的。）

GB 吞食天地 FP 7

宝物的正确位置： 本刊第九期《吞食天地》攻略中所刊登的徐州城东南角洞窟中有风神符等宝物有些不准确，其实这些宝物应该在徐南城（**ジョナン**）西北角的洞窟。

江西南昌 L·K

（马语："一个二十七、八岁的教师爱玩游戏是否超龄及与身份不符?"这位不愿留下真名的作教师的玩友提出这样疑问。超龄我不想多说，因现在电玩所包含的内容已不仅仅只适于低年龄层了；"与身份不符"却完全错误，中国的教师不能娱乐吗?不能有与学生相同的爱好吗? 不能显示出青年的进取与活力吗? 迪斯科传入的时候，好象认为那是流氓才去做的玩意，看看现在，正是当初最反对的人们跳得最起劲。L·K，试试坚持自己正确的选择，不要去管社会的不理解，慢慢地泛起的陈渣会消亡，真理终会清晰可辨。希望你能再次投稿。）

GB 热斗侍魂 斩红郎无双剑 FP 4

柳生的必杀技：

修罗：水月突刺 连按 B 键
　水月波 ↓↘→·B
　喝咄水月刀 →↓↘·B
　心意刀 ↓↙←→·B
　☆超水月喷泉→↘↓↙←→·AB
　☆超水月多重喷泉 在使出超水月喷泉后紧接着
　按↓↘→·　B+↓↘→·B（可三次）

罗刹：水月突刺 连按 B 键
　水月刀 →↓↘·B
　心意剑 ↓↙←→·B
　喝咄水月刀·改 →↘↓↙←·A
　L·Z·B ↓↙←快到对手前时按 A 或 B
　解刃 ↓↓·B
　①↓↘→·B ②→↘↓↙←·B③↓↘→·A
　☆喝咄水月乱舞
　→↘↓↙←↙↓↘→·AB

广西玉林 刘振斌

GB 魔法骑士 FP 6

音乐欣赏： 在标题画面中，连续按 32 次 SELECT 键，就会进入音乐欣赏模式。

广西玉林 刘振斌

GB 鬼族的继承者 FP 5

海上两座神秘小岛： 在接近关底时，可以取得一架可以穿过一切障碍（包括山、海等）的飞行器。取得后，在关底的城堡处向左一直飞行就会看到第一个小岛；还有一座是乘飞行器回到游戏刚开始时第一座城左下方的村庄处向右一直飞就能找到。其中一个岛上面的山洞里有一个与主角一样的人，跟他对话后他就会变成一只妖怪。将它打败就能去里面的小庙里找到一个秘宝，它可以在任何时候（不包括战斗）无限帮助主角恢复 MP 和 HP。

广西玉林 刘振斌

（马语："不是疯马的风马"刘玩友这样称呼我，虽然这并不错，但也总感觉有点儿……。你提供的偏方不少，可问题也够多的。五个问题中的三个你可在《'96 格斗天书》中找到答案，另两个就算这期的征解吧。①《鬼族继承者》(GB)中，在标题画面连按 32 次 SELECT 键出现的秘技有什么用？②《杀手学堂》(GB) 的关底如何选出?）

GB ONI V－隐忍的继承者 FP 5

发现最强的装备： 乘飞船进入山顶的魔宫后，再退出魔宫，退出后原地不动。调用第四个指令中的第二个"**うつろぶね**"，坐上飞船，一直向左长途飞行，会到达一个孤岛。按 A 或 B 键下船进入山洞调查，没人搭理，只得飞回。在魔宫左下方第二座山山顶上，一把名为"????"的小刀插在石缝中。拨下它，再一次前往上述的小岛，同 HP＝20000 的魔兽展开激战，战胜它后会发现"????" 的小刀的攻击力由 2 变为 254（当时最强配备为 130），洞中神社还有一幅盔甲，使防御力提高 12。离开小岛，再乘下船南下，到达曾经经过的一个城堡的上空，转舵向左，去城堡右上方的村子休息一下。突然在村子左上方发现有一个已化成人形的魔怪，打败它后会得到一个"十字架"。给**りかるど**装备上，攻击力增加 100，战斗仍未结束。4 个伙伴再次乘飞船回到当初取得"????"的地方，再转向 90°朝下（南边），在海面上又发现一座小岛。里面有一个同主角一模一样的鬼怪，伙伴们全力以赴仍打它不过，只有撤退。撤退后调查洞中的神社，会得到一个最为强大的道具（指令位于乘坐飞船指令的下一个）。马上试一下，它会恢复全部人员的全部 HP 值，且使用次数不限。在进入山顶魔宫后如果没有它想不费一滴血见老 BOSS 的话，势比登天，而且魔宫内的小妖小怪都相当强大。而有了它则无所畏惧地同每一个敌人对垒，这样一路杀将过去，等级至少提高两级，该道具唯一的缺点是不能在战斗中使用。建议在最后一次买道具时，全部买价值 6000 元的"知复丹"，虽价格不菲，却很实用，能恢复一个人所有 SP。笔者在打老怪时，少则一、两粒，多则三、四颗就 OK 了。

南京 马悠静

GB 热斗 斗神传 FP 5

观看全部文案： 在厂商字样出现时，顺序按 BA 右左 BA 下上 BA，出现音效即成功。之后便可观看此游戏的二百多条文案。

武汉 肖

ARC 霸王忍法帖 FP 5

选择两名 BOSS： 在选择角色时，如果是 1P，则先将光标停在右上角的人物上，顺序输入左下左上左下左上右下右上，然后同时按 CD 两键；如果是 2P，则先将光标停在左上角的人物上，顺序输入右下右上右下右上左下左上，然后同时按 CD 两键。如上便可选出游戏中的两"只"BOSS。

调出各人物的暗超力： 在选择角色时，先将光标停在右上角的人物上，顺序输入下左上左下左上左下右右右上，然后同时按 CD 两键，若人物名字变成蓝色，这样即表示成功。

广东佛山 马欣晖

SS 梦幻模拟战Ⅲ FP 4

隐藏商店： 在主菜单中选择"**ショップ**"，进入后将光标调到"卖却"的位置上，顺序输入 Y A 下 X B，听到音效即告成功。进入隐藏商店后，你会体会到商品大潮的冲击。

无限调金钱： 首先将全员的装备卸下，使所持有的宝物数大于八，也就是要占屏幕显示的一页以上，若不够可购买补充；然后进入商店卖掉道具，必须从最后一页的最后一个开始卖起，只需连按 C 键即可；当卖完最后一页的第一个道具时，会发现光标跑到了格子的上方，这时再按 C 键会发现金钱开始猛增。此秘技可反复使用，但每次都不可太贪心，否则就会死机。

北京 杨氚

“人间五十年”之十

剑术名家

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

依照笔者的理解，所谓名家，可以指名剑手，也可以指剑术的名族。既已作此题，理当以介绍日本历史上最有名的剑手与最有名的剑术世家开头。

剑圣柳生一族

从德川家康开始，世世代代担任德川将军家剑术指南的柳生氏，是日本剑术第一名族。菅原道真的后裔菅原永家到小柳生庄担任地头。到了菅原永珍时，正好遇上后醍醐天皇的建武中兴，立功之后，小柳生庄从此成了柳生氏的领地，并改姓为柳生。永珍的第十七代子孙，就是柳生家中兴之主，柳生宗严。

柳生一族中最著名的要算是宗严、宗矩、三严、宗冬。这四人都是当时著名的剑客，其中宗严、宗矩、三严更被称为是“柳生三天狗”。此外，柳生久三郎、柳生利严、柳生友矩、柳生五郎左卫门、柳生权右卫门也是天下有名的剑客。柳生宗严生于大永七年(1527)，本名新介，后名新左卫门，又改为又左卫门，官职为但马守，通称为石舟斋。起初随户田一刀斋习剑，后改换门庭，随上泉伊势守秀纲学习神阴流，后来加入自己的理解，创立了新阴流。

柳生是大和柳生庄的最大的势力，但是在群豪并出的战国时代，这样的势力是平平无奇的。小的豪族必须臣服大的豪族，才能在战国生存。大和柳生氏先后依赖于筒井氏、松永氏，在此期间，他自己是人质。幸好，兄弟七郎左卫门深通茶道，与松永久秀是朋友，所以关系很融洽。不知不觉，信长、秀吉统一了天下，秀吉的弟弟秀长担任了大和的领主，柳生家受到了严格的检地。由于同族松田某的告密，发生了隐田事件，领地被没收，同族四散。

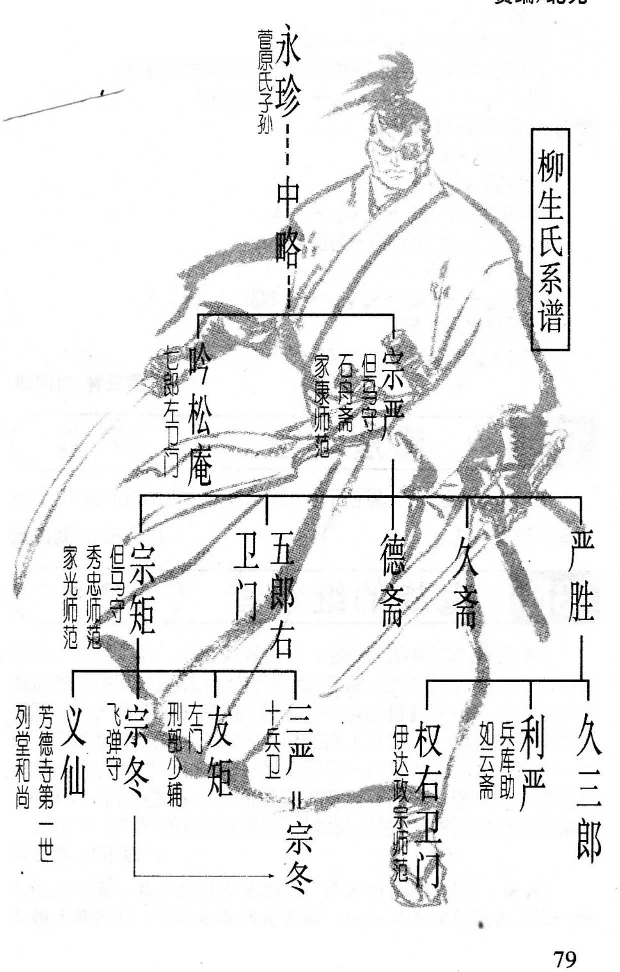
发生这件事时，末子宗矩、嫡孙柳生兵库助不在。告诉这两个这件事时，全家感到悲痛、苍凉之极。大约这时，附近的山中发现了一只石柜，高和宽都是四尺，长七尺，好象是一只石船，宗严爱不释手。“以后就叫我石舟斋吧。象一只石船一样在人世中做一个摆渡人。”从这时起，石舟斋开始钻研武学，与人争夺胜负、决出优劣。

宗矩是宗严的第五子，侍奉德川家康、秀忠、家光三代，俸禄为一万二千五百石的领地。家光对他特别信任，天保三年(1646)，宗矩躺在病床上，家光亲自探望了他。三月二十六日宗矩归天，家光曾惋惜地说：“我还有事没来得及问他。”

三严，宗矩的长子，生于庆长十一年，幼名七郎，通常被称为重兵卫，后世称为十兵卫，受到家光的宠信。家光感觉学到了宗矩的真传，有一天晚上身穿忍服外出，十兵卫夜巡，看到某人鬼鬼祟祟，上前想盘问，动手只一招，就把家光的剑击落在地，君臣之间从此便有不快。之后十兵卫便周游日本研究剑法，途中流传下了许多传说。根据旅途中所见所闻写下的游记《月之抄》也非常有名。三严庆安三年(1650)四十四岁死去。

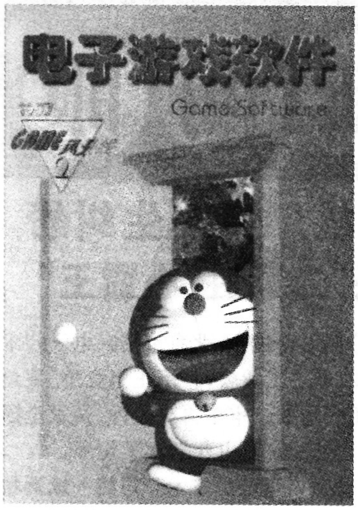
宗冬是宗矩的第三子，一心研究父亲的剑法。由于哥哥周游列国，于是就继任家督，是家光、家纲、纲吉三代的剑法师范。延宝三年(1650)九月二十三日六十三岁亡

责编/北尤



97·2期 目录





月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:6.40元

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人:邱兆龙

欲知游戏新闻,请看

EVENT 上海游戏界进行评比 南梦宫入选文明游戏房

本刊上海南梦宫专讯 (记者:KEN) 由市社文处评选的96年度上海市文明游戏室游戏房最近揭晓,全市数百家电子游戏中心有4家得此殊荣,其中上海南梦宫有限公司的东海分店和迪美分店榜上有名。

96年由于世嘉的介入,使得南梦宫不能再独坐太平交椅。面对SEGA咄咄逼人的攻势,NAMCO采取了步步为营、弹性防御的策略与之竞争,并取得了良好的效果。去年12月底,上海南梦宫天山分店和一百沪西店正式开张,实现了公司年初制订的店铺增加计划。目前该公司于上海开设的分店数量已达到八家,分散在市内各区的主要商业街中,总面积超过一万平方米。

97年,上海南梦宫属意于在保持和提高现有分店收益的基础上,继续扩大发展,并希望能够将电玩真正进化成为人们可以接受的、文明高雅的娱乐方式。

EVENT 学习机厂商发生纠纷 “裕兴”二审胜“小霸王”

(转载自《购物导报》第347期) 北京市裕兴电子技术公司状告广东省中山市小霸王工业公司“不正当竞争”案最近有了最终结果,小霸王公司在二审中再次败诉,两家全国最大的学习机生产企业之间的官司由此划上了句号。

1995年5月30日,北京裕兴电子技术公司将一纸诉状递给北京市海淀区人民法院,将小霸王公司拽上了被告席,纠纷原因是1995年4月10日,小霸王公司印制的《小霸王人报》上发表了《要么买真正的电脑,要么买名牌学习机》和《走出利用磁盘驱动器的误区》两篇文章。

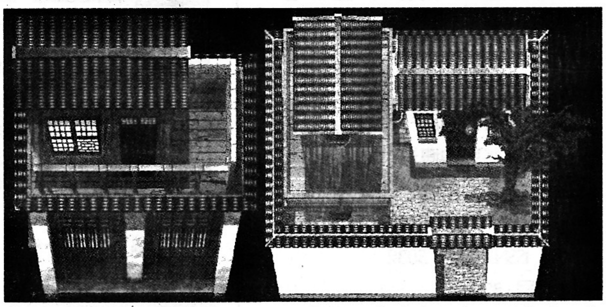
裕兴公司认为这两篇文章是针对着自己的新产品而来的,小霸王公司发表这两篇文章的行为已构成了不正当竞争,既损害了本公司的名誉,又影响到本公司产品的销售,因此到法院起诉了小霸王公司。北京市第一中级人民法院在1996年11月28日做出了二审判决,“小霸王”败诉。

SCOOP 《水浒》顺调进展 前导天津分公司近日成立

(本刊讯) 日前,笔者到北京前导公司,分别对《赤壁》制作组和《水浒——聚义篇》制作组进行了采访。本期“《赤壁》制作组访谈录”一文详细描述了《赤壁》的开发情况。

而《水浒——聚义篇》是该公司的另一部作品,目前正在着手画面及程序的开发,本刊曾在去年第12期中有过报道。这次采访,没有得到更多的系统及规则的情报,但却得到一些该游戏的图素。据开发者称,《水浒》将采取目前比较少见的正向45°俯视角,以体现立体画面及透视关系。对于刚刚起步的中国游戏业来说,这样的尝试是颇具勇气的,也是令人感动的。具体情况,请继续参看本刊下期的“前沿报道”栏目。

另外,笔者还得到了另一条消息:近日,前导公司与天津有关单位合资,在天津开办天津前导软件有限公司。据称,现已辞职的原天津光荣公司的数名职员在该公司任职。以他们的经验,相信前导公司在今后的日子里能做出更多、更优秀的软件。



▲极具中国风格的建筑,从画面中可以看到美工精心设计的正向45°俯视角,确实独具匠心。

TOPICS & ETC. 为玩家利益负责到底 激光头修复术补遗

本刊讯 (记者:KEN) 本刊的特约作者SATURN君于近日来电,由于写作水平有限,上期登载的土星激光头矫正法有一些不明之处必须加以补充。此君表示玩家在修复的时候一定要将光头快速向上推动(到底),才会起到矫正的作用。同时,因电位器的损坏或其它方面损坏而导致无法使用的土星请毋使用该方法矫正。超过2年以上服役期、且有6个月以上飞盘(含使用魔卡)经历的主机,即使靠此方法矫正了光头,也会再次复发,且发生移位的频率会有所上升。这种情况下,请一定将主机交专门修理店更换激光头,而不要自行修复。

游戏新闻眼

TOPICS & ETC.

甲A金山谁来挖?国内各界应引起注意

(本刊综合消息) 笔者在1月10日的《南方周末》报上看到这样一条消息:“在不久前结束的全国足球工作会议上传出信息:欧洲一家著名的电脑游戏软件公司将与中国足协签订为期7年的‘甲A多媒体互动式仿真足球游戏光盘产品’的独家生产权,这就意味着目前国内几家正在着手开发足球游戏的企业面临前功尽弃的绝境!因为据称,7年间该公司将为之付出400多万美元。如果从纯商业角度观察,这笔收入对职业化过程中的中国足球和各俱乐部来说,实在是桩天大的美事,但对于尚在萌芽状态的中国游戏产业而言,将被迫同时为生存和尊严而战。

中国足协认为这是一种商业行为,而且目前也仅仅是与外方达成意向。因此他不愿明确告诉记者究竟将与哪家公司签约,但他说,现在的价格只是传闻。

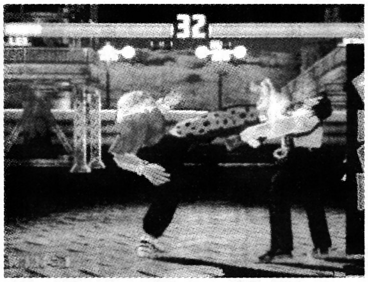
电脑游戏产品不同于其他工业产品,它是一件艺术作品,同时蕴含了绘画、剧本、音乐等多种表现形式,是民族文化以计算机为载体的表现。随着全球信息高速公路建设和计算机的逐渐普及,世界即将进入计算机信息化时代。民族文化、社会伦理道德、价值观念将更多地以计算机产品为载体进行传播,在这种背景下,如何强化民族观念和民族意识是一个严峻的新课题。”

我们看到这条消息,从客观实际的角度去分析,中国足协并无不妥之处。步入市场经济,处身全球经济圈中,这么做无可厚非。但值得注意的是,游戏业已经成为国外资本的重点关注对象之一,如果民族资本再漠视不理,再不特别关注的话,又不知会有多少能够做成游戏的民族文化将不再是我们未嫁的“闺中之女”,而统统会变成“某藉美人”。我们呼唤与渴望社会各界与民族资本关注游戏业,不妨从国内的篮球联赛开始。

SOFTWARE

超级3D格斗游戏 铁拳3演示版出笼

本刊讯(记者:KEN) 传说已久的、关节技汇演的杰作“铁拳3”终于撩开了神秘的面纱,充满魅力的格斗对战大作即将正式登场。



▶3代的背景比前两代有了明显的改观。

同原先估计的相同,TEKKEN系列的新作没有再使用与PS相同的SYSTEM11的底板,而是改用了32位元的SYSTEM22。虽然新底板在像素质量方面尚无法同世嘉的MODEL3相比,但较之前作已是天壤之别。角色肌肤与服饰的贴面、关节滑动的流畅感觉比前作有很大的提高,原先非常简单的二维背景画面也进化为三维多边形即时处理图形。此外,操作系统方面亦有若干部分的改变。

新作的故事发生在19年以后,三岛一八与风间准的儿子风间仁,因神秘的生命体“斗魂”附身而误杀了自己的母亲,虽然仁最终打倒了“斗魂”,但野心勃勃的一八却在计划一个意在诱“斗魂”出现的新比武大会......

据来自南梦宫的消息称,“铁拳3”有望于97年春正式推出。虽然是否会交PS移植目前还不清楚,但很明显只要南梦宫愿意,这是没有什么困难的。

AMUSEMENT

一人做事一人担 柯纳米游戏软件贩卖网成立

本刊东京专讯 (记者:KEN) 柯纳米加强游戏软件和业务用游戏机(街机)的销售力量,新的全国贩卖网将于今年4月正式成立。

该网络以全日本12个地区中最有力的交易企业为中心设立,专门经销柯纳米的产品,其营运工作得到了柯氏的支持。柯纳米目前也是日本所有的游戏软件公司中,唯一一家将所有软件全部纳入自行流通轨道的企业。

日本著名的游戏机、游戏软件交易企业出资支持了柯纳米的计划。而柯氏在出资的基础上,还将考虑派遣得力的管理和销售人员到分布在全国的十二个分社中去。据称,此十二分社在日本全国拥有超过1万2千家店铺,其销售网络前景看好。

EVENT

日本贩卖者再添新军 新游戏专卖店团体设立

(本刊日本综合消息) 日本游戏专卖店的新团体、“电视游戏软件流通协会”(简称ARTS)于去年12月11日诞生。

新团体由日本最著名的SOF' MAP、TV PANIC、TOP BOY、FAMICOM LAND、MONKEY LAND等10家游戏用商品销售会社组成,会社中所有共1609家连锁店都是该团体的成员。

ARTS呼吁更多游戏专卖店的加入,并以1年内取得商业组合认可证为目标发展着。显然,ARTS的设立是为了抵抗来自便利连锁店游戏销售网的渗透。由于目前几乎所有大型会社,包括世嘉、南梦宫、柯纳米等都加入了便利店销售网络,游戏专卖店的情况日见其危,如再不反击其份额必有被吞噬的可能。

SOFTWARE

“樱大战”魅力不减 花组通信卷土重来

本刊讯（记者：KEN） 被业界称为“96年度唯一精美之作”的SS游戏“樱大战”，虽然没有立即宣布续集的制做计划，但一个名为“花组通信”的软件已经在紧张的制做中了。世嘉希望能够在今年2月14日这个充满浪漫情调的日子里献给玩家。

收录进“花组通信”有许多令玩家感动的画面设计资料和配音演员访谈录，以及日本著名歌手横山智佐在去年10月演唱会上演唱两首主题曲的场面实录，和一些来自“华击团”的最新消息。文化的气息相当浓厚，肯定会受到“樱花迷”们的狂热推崇。

在此之前，“樱大战”已经决定由游戏改编为剧场版动画片，并将出版专门的主题歌曲CD唱片。

另据未经证实的消息称，世嘉已于近日购得CAPCOM公司“生化危机”的人物及故事版权，一个重新包装和演绎的“生化危机”将很快在土星上露面。据称土星版的“生化危机”在情节方面有很大的独创性，与PS版完全不同。本刊记者将通过有关渠道了解进一步的详细情况，请读者随时注意本刊的特别报道。



▲这款连续十几周在票选榜上高具榜首的游戏真是魅力无穷呀一

HARDWARE

失之东隅，收之桑榆 N64美国销售好调高奏

本刊洛杉矶专讯（记者：KEN） 在日本惨遭败绩的任氏杀手锏『N64』，在美国却获得了出人意料的好成绩。从去年9月末开始正式发售，到去年年底这区区100多天的日子里，N64的发售量已经达到了160万台以上，平均每天超过10万台。

到去年10月下旬，任天堂计划在美国市场上推出50－60万台的N64，但实际上追加了120万台，在日本大量积压的主机被调往美国以应不备只需。由于预料不足，到12月上旬美国各专卖店中的N64已销售一空，有的地方甚至发生为抢购仅存的几台N64而大打出手的事件。

尽管如此，业界仍然认为任天堂『尚不到乐观的时候』。游戏软件的不足仍然困扰着N64，据来自美国各贩卖店的消息称，去年圣诞销售战中的主力软件只有『超级马里奥64』和『飞翔之翼64』两个。此外，日本销售一直处于低迷的情况也无法让山内先生露出真正愉快的笑容。

1996年全美电玩市场的销售额由95年的45亿美元下降到了36亿美元，部分电玩用户分流至了电脑用户之中。市场日益萎缩，又面临着索尼和土星夹击的N64，能否取得『美国战争』的最后胜利仍难以预料。



▲对于HUDSON来说，“米国”也许是真正的“天外魔境”吧。不知广井王子又在做何打算。

本刊讯（记者：KEN） 总部座落在扎幌的游戏软件大公司HUNSON SOFT重新开拓美国软件市场，对应任天堂新主机N64的新游戏软件将在今年5月在美国展出，根据玩家的反映以确定是否要在今年夏天开始大规模的销售活动。

由于陷入苦战，哈德逊曾于2年前宣布退出美国市场。如今N64旺盛的销售势头，使得老公司再次心动，从而打起了复出的念头。该公司计划推出的软件名为“DUAL HEROS”，为格斗对战型游戏，其中的角色是目前美国最走红的儿童电视节目主持人。游戏的价格尚未确定，哈德逊认为不会超过美国N64软件80美元一份的平均售价。

TOPICS & ETC.

进军“天外魔境” 哈德逊重入美国软件业

TOPICS & ETC.

家庭娱乐与外界交流方式改变？ 美国电脑出荷量超过电视

本刊讯（记者：KEN） 由于市场的急速扩大，美国个人电脑的销量直线上升，1996年电脑出荷量已达到2600万台，超过了彩色电视。由于商品已达成熟期并进入饱和状态，全美去年电视的出荷量下降到了2400万台。

根据美国HI－TECH调查公司的数据标明，1996年美国个人电脑的出荷量比去年上升了15%，仍然保持着对企业销售的旺盛势头，在家庭销售方面则处于低调，使用INTERNET网络的数量增加了20%。

与此相对应的是，美国个人电脑销售店的业绩却大幅度恶化。最大的销售公司“BEST BUY”96年9月到11月的销售出现了赤字，处于第二位的公司利润也下降了37%。由于搭载INTEL的新型处理器MPU的电脑即将于年内进入市场，使用普通奔腾芯片的主机积压情况严重。各商家为处理积压商品纷纷采取亏本抛售的方式，因此导致了个人电脑的售价一落千丈，已陷入了无利可图的局面。

游戏新闻眼

NETWORK

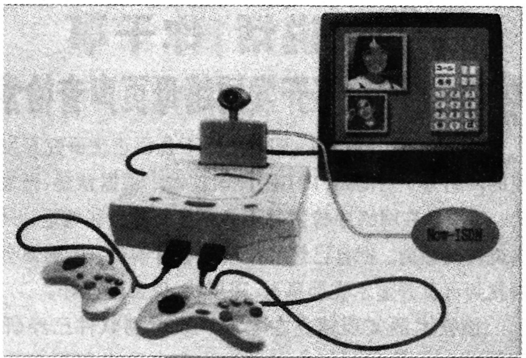
土星电视电话网络推出 与远方朋友面对面聊天

（本刊日本综合消息） 新一代的可视电话网络将会以世嘉土星为基础构筑起来！这个从世嘉电视电话系统展示会上传来的消息令人惊喜参半。

该系统称为“SS PHOENIX”，是世嘉公司和NTT（日本电讯）的合作结晶，其中系统的开发工作由NTT完成，成品的制造和销售则由世嘉负责。用户届时只要在土星扩张槽口上插入特制的、带摄影机和话筒的通讯卡，便可以通过家用电视机和电话进行可视语言通信。虽然此次展示会上使用的还是体积较大的试作机，但两家公司估计将其一体化和小型化并不需要多长的时间。

“这套系统主要是针对一般家庭用户而设计的，相信会得到广大的支持。价格方面，加上土星的售价，大约会在3万日元（约合人民币2千400元）左右。”（世嘉宣传部）

土星目前已经拥有专用键盘、传真卡、打印机和磁盘驱动器，加上即将推出的可视电话系统，一个全新的多媒体土星世界已逐渐建立起来。但它还是一个游戏机吗？它在游戏方面的作用会不会逐渐减弱呢？这是玩家最为关心的问题。





▲▶图中就是可视通讯器的样子，和另一些外设，包扩彩色打印机。SEGA虽给SS做了这么多外设，但真正能在国内用得上的并不多，希望能早日出现SEGA的代理。

HARDWARE

64位元DRAM竞争激烈 三菱日立各有得失

本刊讯（记者：KEN） 三菱公司64位元DRAM的生产计划得到了大幅度的更正，原订的到1997年末月产100万块的计划被提高到了200万块。其增加的份额差不多相当于目前主流16位元DRAM生产能力的一半。三菱计划的更改使之超过东芝、日立的目标得以实现，同时也一气追上了原来遥遥领先的NEC和韩国三星电子。

与此相反，日立制作所于12月20日宣布，中止与韩国LG电子在马来西亚的DRAM生产合作计划。鉴于预想到97年初可能出现的DRAM价格暴跌，日立和LG一致决定重新调整生产周期，新工厂延期开工。

所谓DRAM，是用于电脑主机超小型演算处理器数据存储的集成电路。于96年研制出的64位元DRAM，其存储量是目前使用的16位元DRAM的4倍，可在一英寸的面积上储存256张普通报纸的内容。

按照原订的计划，日立与LG的合资企业将在98年生产16位元DRAM，之后才慢慢过度到64位元DRAM的生产。但是目前日本、韩国和台湾的有关企业已经开始大批量生产64位元DRAM，竞争相当激烈，如照原计划执行必然有落后之患。

AMUSEMENT

VSL追赶潮流斥巨资 投入立体CG电影制作

本刊讯（记者：KEN） 专攻电脑图形（CG）设计的日本视觉效果研究所（VSL）于97年1月中旬设立了立体CG电影的投资基金。会社融资达3亿日元（2千4百万人民币），电影销售、出租收入的一部分将分配给投资方。

使用VSL基金制做的第一部立体CG电影，是以“哈克逊大魔王”的故事为主干制做的三部剧场版动画短片。预计将于今年4月份通过同社内的数码娱乐公司（DIGITAL AMUSE）进行销售和出租。

比起普通的电影或立体电影，立体CG电影中人物的立体感、画面飞出感和临场感都相当高。目前日本有南梦宫等40多家游戏中心购买和安装了VSL的此套设备，而该公司更有计划向韩国和中国出口。据称，根据三部短片的具体实绩，VSL还将考虑制作长篇大型立体CG电影。

TOPICS & ETC.

MD停滞不前 美国世嘉损失巨大

本刊洛杉矶专讯（记者：KEN） 到今年3月为止，美国世嘉因处理16位元游戏主机总共将会有2亿7千万美元的特别损失，股票上的收益因此而被一笔抹杀。其税后利益比预计的1亿六千万美元减少了三分之一，近5千3百万美元。

随着美国市场竞争的激化，美国世嘉的业绩进一步恶化。此次对16位元主机及周边设备的处理，『相当于资本金累计减少2亿1千五百五十万美元』（中村俊一常务）。与此同时，美国世嘉的股票评价也下降了2亿3千万美元，今后增资计划未定。

在12月26日的见面会上，中村承认『16位机在销售数量上的大幅度增加，反而犯下了错误』。

据悉，由于不顾利润而采取低价格竞争的方式，世嘉16位元游戏主机目前在美国的普及量已经达到了1千6百56万台，并在93年超过了任天堂所占的市场份额。但是此后的『MEGA CD』与『超级32X』发售情况每况愈下，最终导致了大额的利润损失。

去年7月，美国世嘉的汤姆·克兰斯基社长退职，其职务由本田技研工业出身的世嘉总公司副社长入交昭一郎接替。据悉在今后32位元主机竞争方面，世嘉仍将采用屡试不爽的低价抛售的方式，预计今后的利润将难以进一步扩大。

NETWORK

我说话，你干事
松下开发网络母页声音检索技术

本刊专讯（记者：KEN） 松下公司正在研究开发一种声控的网络母页(HOME PAGE)检索技术。根据预想，开发一旦成功，使用者在网络中检索时不必再借助键盘和地址，只要利用主机内的话筒，把自己想要检索的项目读出，电脑便会在瞬间内找到母页并显示在屏幕上，速度快，保密性能好。

该技术的实现建立在松下声纹鉴别软件已经研制成功的基础上，使用时用户必须事先在电脑中留下自己的声纹以供鉴别。据估计软件可识别5000种以上不同的词汇，而主机从接收用户声音到找出相应母页仅需2秒钟左右。

NETWORK

美国加强对网络的管理
限制6000名罪犯使用互联网

本刊讯（记者：KEN） 为预防重大电脑犯罪案件的发生，美国司法局日前宣布，有6000名现处于假释中的、有电脑犯罪史的罪犯将被限制使用和接触国际互联网络。由于从网络上非常容易得到爆炸物、犯罪组织的详细情况，此类罪行重犯的可能性相当大，美国司法局不得已才采取了这样的措施。

据称，被列入名单中的假释人员如必须接触电脑，一定要事先得到许可，并有专人随时检查审视。他们的外出活动也同样受到限制。

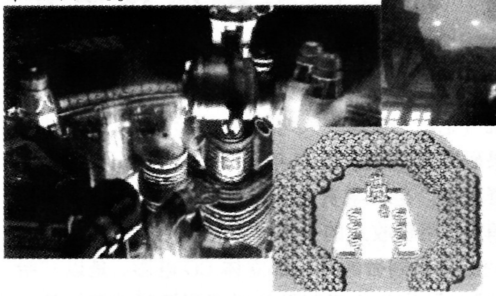
SOFTWARE

巨作《FF Ⅶ》终于上市
售前预定量突破50万

▶可以这么说，《FF Ⅶ》的各个方面都是非常优秀的。从画面上可以看出，史氏拥有一批出类拔萃的CG制做人员，尤其在气氛的营造上更是令人感动。

▼《FF Ⅰ》在推出PS版之后，还会在别的机种上推出吗？比如在SFC或N64上，现在还不知道。





（本刊综合消息） 1月31日，SQUARE公司的三张光碟的超级巨作终于上市，使得春季销售大战更加白热化。

SQUARE的软件贩卖网DIGICUBE从去年12月1日起，便在日本的1600家便利店中接受预定。预定的情况超过了SQUARE预计的50万份，这是前所未有的热销情况。史氏预计《FF Ⅶ》的出荷量将达到400万份，其中70%将在DIGICUBE销售网中出售。

可以说《FF Ⅶ》不但使史氏的脸上又添一份光彩，也是促使PS主机在世界上销量超过SS一倍以上的主要原因之一。它的发售对仍处于主机销售之争中的PS是极为有利的。

另据悉，SQUARE将把“FF”系列作品搬到PS之上，首先将于今年夏天推出复刻的PS版《FF Ⅰ》。至于会不会增加新的游戏内容，目前还不得而知。

TOPICS & ETC.

山姆大叔抵制山内爷爷
任天堂退出水手队赞助

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂全资赞助的美国职业棒球西雅图水手队，将不必再背上马里奥的战袍。目前，山内社长已将该球队的股份全部卖出，任天堂已退出了对水手队的控制。

四年前，任天堂买取水手队股权时曾在美国引起一场轰动，被称为是“日本商人对美国国技的买断”，球队和任天堂公司遭到了美国不少媒体的抨击，美国职业棒球联盟也曾一度设法使交易胎死腹中。虽然如此，西雅图的市民却对任天堂感激不尽，因为正是由于任天堂的援手才使当时山穷水尽的水手队得以留在西雅图，而不必远赴佛罗里达，而山内氏则为此支付了7千5百万美元的现金。

据任天堂称，任氏收购水手队仅仅是出于善意的援助，山内社长对棒球既一窍不通，也没有兴趣，现在将水手队还给美国正是时候。

SOFTWARE

利用电脑育幼儿
智育软件共同开发

本刊讯（记者：KEN） 日本三菱商事和日本教育研究所等三家公司于日前合作，共同开发面向儿童的智育软件。以受儿童欢迎的人物为引导，采用教育研究所教材为基础的CD－ROM软件将有三菱商事制作和销售。

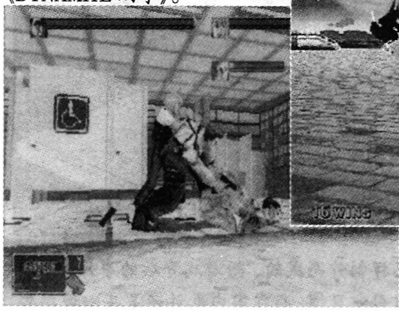
该软件以3到6周岁的幼儿为主要对象，内容包括记忆力的训练、数的概念、形状及颜色的辨识等各个方面，97年3月以后将分7个系列发售，每份价格为5千7百日元(合450人民币)。

除在电脑上使用外，三菱还考虑在土星、PS、3DO等次世代多媒体游戏主机上发售相同的软件，同时也考虑利用电脑网络进行通信贩卖，并寻求有兴趣的海外合作商。

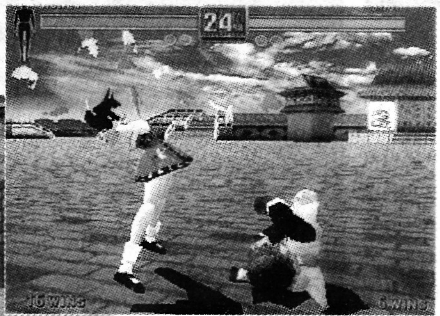
游戏新闻眼

TOPICS & ETC.

虚拟技术不断提高,3D游戏将唱主角



▼很早我就盼着能玩到真三维的动作游戏，感谢SEGA的《DYNAMITE刑事》。



▲迫力及爽快感满点的《FIGHTERS MAGEMiX》是96年3D FTG的扛鼎之作。

(本刊综合消息) 随着计算机技术的提高和电脑CG的飞速进展，利用电脑3DCG来虚拟现实的技术正高速的扩张到各种视听领域中。许多大公司都十分看好电脑CG制作这项高技术、高投入、高利润的新兴行业，纷纷网罗人才，公布制作计划。电影、电视、广告、游戏等中的3DCG正达到一个前所未有的新阶段。

目前，游戏主机已经完全从16位过渡至32位,甚至64位。在此基础上,原先技术力所不能解决的三维仿真已经被大量的应用到游戏之中。大批优秀的3D游戏纷纷出台，争奇斗艳，绚丽多姿。3D游戏在94、95年为成长期，96年与2D游戏平分秋色，97年将会初步压倒2D游戏，而成为游戏的主流。从已发售和将要发售的软件上看,3D游戏已经囊括了几乎所有的游戏类型。除去3D射击、赛车等明显优势的类型外，在SEGA公司1月24日推出3D动作游戏《DYNAMITE刑事》获得很大成功之后,2D ACT的优势也已不复存在了。

可以预言：3D游戏今后将成为绝对的主流，而今年也可以称为3D游戏年。

ACCESSORY

索尼开发新技术 MD容量提高4.6倍

本刊东京专讯（记者：KEN） 索尼公司于去年12月16日发表了迷你CD(MINI DISC,简称MD)的开发计划，MD的容量将比从前提高4.6倍，达到与目前CD ROM相同的650M，并可记录、重放静止画面或活动画面。

该MD被命名为“4倍密度MD”，使用开口率高的激光并将之短波长化、光碟表面的间隔比现行MD高一半,达0.9密克龙(1密克龙等于千分之一厘米)。新的MD将可以通用于现行的驱动设备中。

▶2D FTG的重镇——《街头霸王》系列也要推出3D版了。如果获得成功，不排除CAPCOM把重点转向3D游戏的可能。起码凭该公司旧作的3D化，就足以做为资本了。





◀SQUARE在其第一款3D FTG获得成功后，即将推出续作《TOBAL 2》。其中大受欢迎的QUEST MODE更是大大加强了画面及内容。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★超任今年预定发售的软件报道：①由KSS公司开发制作的由漫画名作改编的同名AVG《啊，我的女神》。②由SLG名厂MASIYA制作的动作游戏《飞越擂台》。③由NAMCO制作的SPG作品《超级家庭滑雪》。

★让万千玩家朝思暮想的SNK第一个原创RPG《真说侍魂·武士烈传》终于决定在3月28日推出N·G CD版，不会再延期了吧,PS与SS版又要等到几时呢?

★以射击形态出现的《超时空要塞MACROSS～你还记得爱吗？～》将在3月于SS现身。

★4月下旬由MEDIA MUSE制作的一款3D格斗作品《御意见无用～Anarchy in the NIPPON～》将在SS上出现。

★在96年SS上出尽风头的大作《樱大战》将在2月14日情人节推出以原作中配音演员及设定资料为主的《樱大战·花组通信》。

★以近未来的地球为舞台，由ASCII制作的SLG《新海底军舰～钢铁的孤独～》将在本月28日在SS上登场。

★由同名漫画改编，先锋LDC出品的《天地无用！连锁必要》也将在28日与大家相会于SS。

★日本年初业务用机排行榜：①VR战士3(SEGA)②电脑战机 VIRTUA ON(SEGA)③DEAD OR ALIVE(TECMO)④侍魂Ⅳ之天草降临(SNK)⑤TOKIO WARS(NAMCO)⑥X MEN VS 街头霸王(CAPCOM)⑦世嘉拉力冠军赛(SEGA)⑧街头霸王 ZERO 2 ALPHA(CAPCOM)⑨'96格斗之王(SNK)⑩铁拳2(NAMCO)

★KONAMI的强力兵器《心跳纪念品》的新作《虹色的青春》将在今年夏天在PS及SS上同时登场。

★由篮坛至尊迈克尔·乔丹和好莱坞动画巨星——宾尼兔主演的科幻巨片《SPACE JAM》(港译:太空也入樽)改编的游戏继PC推出后，将在2月28日在SS及PS上“入樽”。

★史氏第一款3D格斗游戏《TOBAL NO.1》的续作《TOBAL 2》已决定今春在PS上发行。

★由EA发行的《新主题公园》也将登陆SS和PS了。

★SNK也将在情人节推出以《'96格斗之王NEO·GEO Collection》为题的游戏资料软件。

★由BANPRESTO推出的《真机械人战线》依旧以SLG形态于3月出现在PS上。

追踪报道国内业界最新情报

《赤壁》制作组访谈录



编者按：上期本刊报道了北京前导公司正在开发中的游戏《赤壁》后，读者的反响很强烈，这表明了玩友们对国内业界的呼唤与热切期盼。国内游戏业从95年的从无到有、96年的初露端倪，是非常可喜、非常振奋人心的。本刊作为国内的业界媒体，自创刊伊始，一直在努力支持国内业界，努力做些实事。我们从并不充足的钱包中，拿出高额的资金投资属于中国人的"三国"，就做好了赔本的打算；我们抢先独家追踪报道国内业界消息，心里很清楚，这是在哺育这正在茁壮成长的婴儿，而它将来一定会长大成人。知道这一点，做为业界媒体的我们就已心满意足了。

这次，笔者对《赤壁》的开发小组进行采访，希望能让国内的玩友了解一款游戏是怎样制作而成的，而游戏背后的事件、困难与欢乐。这些在国外以司空见惯，而在国内也许还是头一遭。经验，我没有。意见、对游戏公司都想了解什么，你们清楚。为了让本栏目发挥更大的作用，请致信本栏目。

打搅了！我是"电软"记者，请你谈一下！

问：《官渡》推出后，在国内造成了很大的影响，那么作为其续作的《赤壁》是在何时开始构思？何时开始动手制作的？

答：赤壁的构思实际上是和《官渡》一同开始的。95年前导公司在开始策划《三国》时，就已经决定将整部《三国演义》制作成多集的大型游戏，《官渡》和《赤壁》分别是第一和第二集。如果情况允许，以后还要陆续出三到五集。当然，也希望大家多多支持。(笑)各集在一起的总规划，只能是概略的、粗线条的。具体到每一集，当然要根据内容来决定自己的特色和细致的规则。这方面的构思是从96年七月初开始的。而正式开始制作，则是九月初的事了。

顺便补充一点：《官渡》和《赤壁》都是实时的战略仿真游戏，都大量使用电视剧《三国演义》中的镜头，都突出战役指挥特色，都是以 Windows 95 作基本的开发平台，从这些意义上讲，《赤壁》的确是《官渡》的续作；但《赤壁》在游戏类型、玩法甚至游戏界面都有很明显的差异，因此，如果说《赤壁》和《官渡》是两个独立的游戏也未尝不可。

《官渡》问世后，我们听到了很多各种各样的看法，有很多热情的鼓励，也不乏诚恳的批评。无论是赞是弹，这些意见都饱含着广大玩家对国产游戏软件的一片深情。借此机会，我们向所有关心、爱护我们的玩家致以衷心的感谢。

问：如我们上期了解到的，《赤壁》的游戏类型是与《官渡》不同的，为什么要这样呢？

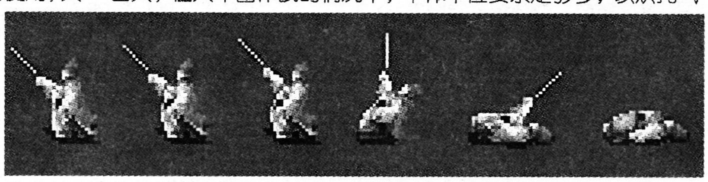
答：赤壁之战是《三国演义》中的重头戏，其中用大量的篇幅描写了曹、孙、刘三方在战场内外对战略的判断，智谋的使用，其故事性之强，人物刻画之生动，都称得上是古典文学中的精品。以赤壁为题材制作游戏，就应该突出其故事性强的特点，如果还延续《官渡》的风格和方式，势必会削弱战场以外的故事。所以我们考虑将赤壁之战从刘备招徐庶开始到夺南郡结束，分成十五个战役，在每关中采用实时战斗的模式，在关与关之间用 AVI 连接起来，这样能很好的将故事和战斗结合起来，使玩家即能感受到紧张和刺激的战斗，又能欣赏到丰富曲折的故事。

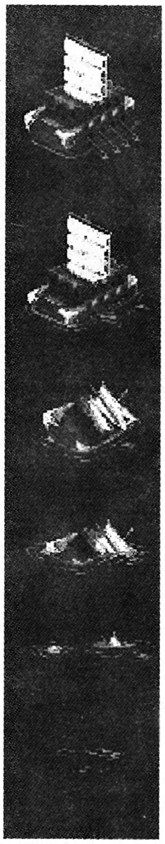
另外，在制作上也有很多考虑，由于实时战斗的关卡相当于《官渡》中的战场图，智能的设计上比较容易作到比较高的水准，参数的设计和调整也相对简单得多，不会造成难易度上的难以控制。而且，《赤壁》中的实时战斗模式可以支持网络对战，这在《官渡》原先的模式下非常难以实现。

问：我注意到《赤壁》的 demo 中运用了大量的电视剧画面，游戏的画面也十分华丽，请制作组的美工谈一下在美术创作中的想法。

答：电子游戏的美术是一种商业美术，美术人员的风格是要受到市场的考验的。西方人爱好色彩的丰富，东方人喜好细致的刻画。所以，在很长一段时期 PC 游戏的大风格只有两类：一是 320×200，256 色，二是 640×480，16 色。但机器发展了，用户的要求也越来越高了，在一段时间内，640×480，256 色的画面格局将是 PC 游戏的主宰画面。于是在相对细的点阵和相对多的颜色下，图形的精美几乎成为评价画面质量的唯一尺度。美国人很厉害，《魔兽争霸Ⅱ》可以说是经典。

《赤壁》作为一个大型即时战略游戏，对画面的要求将不仅体现在分辨率和色彩数目的提高上。它既要体现三国时期的整体风格，又不能让那个时期的灰调子影响画面的豪华亮丽。所以美术师的个人思考占了很大的比重。《赤壁》中的每个人物图素代表一百兵，在大军团作战的情况下，个体单位要求足够多，以烘托气


▲兵士死掉的动画由六个动作组成。看样子，这家伙死得很壮烈。



▶战船斜向沉没的连续画面。为什么总给我战败的画面呀!

氛，那么个体单位的尺寸应该足够小；但在图素尺寸很小的情况下，又必须区分兵种和敌我，每个图素还要象一百个兵，这样个体单位的尺寸又应该足够大。因此在刻画人物个体上，美术师的确费尽了心思。部队作战，动画很丰富——弓兵射箭，骑兵冲锋，步兵砍杀，攻城架云梯，守城滚木擂石以及兵将的死伤，建筑的摧毁，美术师都做了非常细致的刻画。拼绘的丰富地形，对玩家的战术水平和空间想象力都将是个考验。

当然，想法毕竟是想法，究竟效果如何，玩家看到完成的游戏后自然可见分晓。(大声的嘿嘿嘿……)

问：目前游戏进度如何？会不会遇到困难？大家是不是很长时间没睡觉了。(笑)

答： 前面已经讲过，《赤壁》是96年9月份开始制作的。《赤壁》是我公司要在今年推出的二部重头戏之一(另一部是《水浒传——聚义篇》)，公司为此投入了很大的力量，对这两个节目都寄托了比较大的期望。困难当然会有，但制作组的全体人员也深知担子的分量，工作时非常投入，加班加点已经习以为常。通过大家的努力，目前工作的进度还是比较令人满意的，各项工作的进度都与预先设想的差不多：游戏规则和结构设计已经完成。AI设计刚刚起步——在规则不完善、不细致的情况下就开始设计AI，肯定是如同盲人摸象一般。(笑)美术设计已经完成图素设计部分，正在成批拼背景和地图。各程序模块已完成初步设计，正在进行紧张的编制、调试。音乐和音效设计则要在稍后再开始。如果不遇到比较大的困难，应该不至于脱期，我们一定会使出全部力量，让《赤壁》早日与广大玩家见面，以此来报答玩家对我们的厚爱。

问：作为即时战斗的游戏，AI是很重要的，《赤壁》会不会设定得很难或很容易？请企划谈一下。

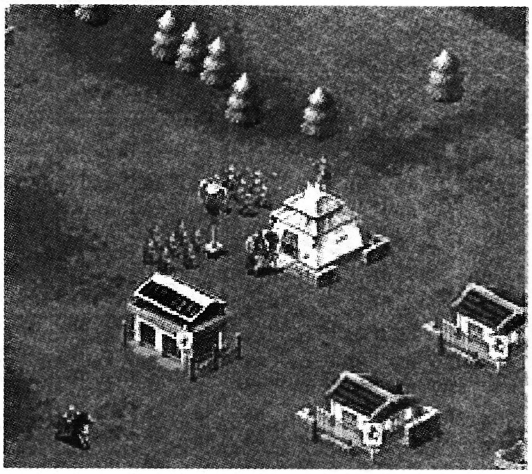
答： 在实时战斗的游戏中，智能确实比较重要，但它并不是影响游戏难度的主要因素。智能的主要作用是使计算机操纵的部队有比较合理的行动，而游戏的难度主要体现在每个关卡的设计、计算机方和游戏者方的初始条件和地图上双方的位置因素。这类游戏的一般做法是游戏的前面几关比较简单，主要让游戏者熟悉操作和兵种的特性，后面的关卡会越来越难。

在《赤壁》中，智能的制作方向是部队行动的合理性，以确保参数和关卡的设计能很好的实现难度上的设定。《赤壁》中智能的设计将比较注重部队与部队的配合和兵种之间的相互克制，使《赤壁》中部队和士兵的行动体现出较好的协调性和计划性。同一支部队，由于不同将领的指挥，会有比较大的差异。总之，让玩家输得服气，赢得过瘾，是智能设计的目标。

这次《赤壁》的智能设计有专人负责制作，相信会有相当的水准。

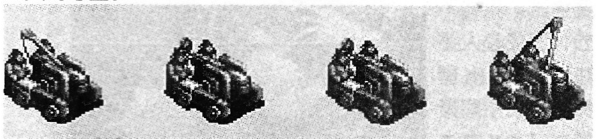
问：(严肃地问)下面问个实际的问题，游戏何时上市，价格怎样？(满脸陪笑)会、会涨价吗？

答： 按我们的计划，《赤壁》应该在五月上市。至于价格，目前还不好说——软件还没有开发完成，最终成本也很难估算。



▶在广大的战场上进行的战役，你要灵活调动兵力，同时也要考虑到地形的效果。

北京的生活指数之高，恐怕在国内名列前茅，所谓“长安米贵，居大不易”，正是这个意思。软件开发中很多成本的付出，可能一般的玩家也不容易想到。单说游戏中使用的实拍镜头，那都是按分钟计价购买的版权，正版工具软件的价格也是非常惊人的。(摇头皱眉)当然，我们希望能够不涨价。(笑)让更多的玩家不仅对游戏的内容质量满意，而且对游戏的价格也能接受，正是我们一贯的愿望。



▲抛石机是程昱发明的，这也许是改进型吧。它可是攻城下寨的有力武器呀。



对月当歌
人生几何
譬如朝露
去日苦多
……

责编/PINSER

英雄传说Ⅱ

龙之杀手
皇族英雄

早在95年，本刊曾刊登过这款经典RPG的流程攻略，可还是有许多玩友来信要求刊登剧情攻略，于是就有了下面这篇文章。对于系统若有不明之处，请参看95年第6期杂志，对于具体情节不明，就请继续观看下文。



MD　厂商 FALCOM　类型 RPG　容量 16M

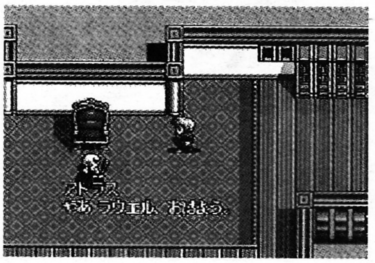
身负皇族血统的王子又将成为新的传说！

序幕 和平的日子

一天清晨，阿特拉斯王子（アトラス）刚起床，就被老师叫住，通知他今天要考试。见势不妙，王子趁人不注意，留出屋外。在埃尔阿斯塔村（エルアスタ）里，听人们议论，村外发生了地震，并有怪物出现，于是便决定去看个究竟。可村子南面的出口有士兵把守，没有老师的命令，任何人不能出村。在村子右下方的田地里，王子见到一个叫帕克（バーカー）的人，他说可以帮助王子出村，说完便跑到村子上方，王子尾随而去，只见栅栏被打开一个缺口。刚要出去，被老师发现了，虽经一番训斥，但王子全不放在心上，又一次溜出屋子，来到村外。



◀在这片和平美丽的英雄之地将要发生什么事情呢？



▶游戏的画风明快爽朗，使人感到轻松。

果然，村外有许多史莱姆（スライム）。一交手，感觉不难应付。穿过峡の洞窟，向上来到科尔斯村（クルス）。村中的长老艾伦（アロン）介绍了王国以前的英勇事迹，希望王子将来能象父王一样精明能干。在村内，又碰到一个叫洛（ロー）的人。他说国王曾救过自己的父亲，作为报答，王子有什么困难都可以来找他。出村向西，来到鲁迪亚（ルディア）城，老师已经来到城门口。他对王子说："今天是你十六岁的生日，也该继承王位了。"便交给他一个ワプの翼，带他进城面见国王。

国王认为，王子虽然十六岁了，但仍需锻炼，便给了他四封信，要他分别送往温里克（ウンリーク）、索尔伊斯（ソルイス）、莫雷斯顿（モレストン）和共和国四个国家。与老师对话，又得到三样圣者的装备及3000元钱，如向太后辞别，还可得到5000元。向南来到维尔卡矿山（ベルカ），一个叫毕特（ピート）的男人说矿山缺少工人，拜托王子通知长老艾伦。回到科尔斯村，得知长老已去鲁迪亚城。再次回城，与长老说明情况，经过指点，王子于科尔斯村找到矿工。继续前进来到耐利亚港（ネリア），乘船出海。

来到隆德港（ロンド），船出了毛病。下船闲逛的途中，从酒吧中冲出三个强盗，抢走了王子身上的钱。这时，屋内走出一个叫兰德（ランドー）的人，打败了劫匪，并追了上去，王子也尾随而去。经过尼斯科尼村（ニスクーニ）与米利卡村（ミリカ）后，在西北方的里塞尔城（リーゼル）中，见到了兰德。王子道谢后得知，这里便是四个王国之一，便进城把信交到国王手中。出城后，兰德也加入了冒险的行列。

来到东南方的拉尔发港（ラルファ），身无分文的王子不得不忍痛割爱，被咒文店老板以150元钱换去一身圣装，买了切符出海。

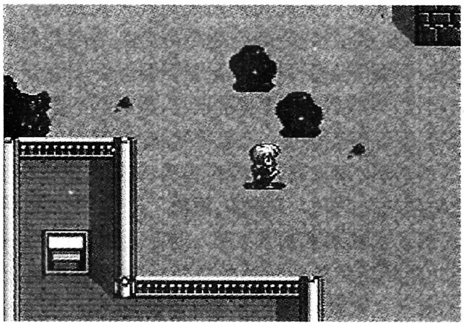
在尤尔德港（ヨルド）上岸后，来到塞利斯城（セリス）。要见国王却没有证明，被士兵拦住，只得想别的办法。转遍了周围的村子，来到尤尔德东北方的奈修村（ナッショ）。正门祭祀龙的使者不让进入，王子绕着屋子，从左上方的入口进入。在右上方的屋中发现一个女人昏睡不醒。来到二楼，请到芙劳拉（フローラ）来帮忙，叫醒了楼下的女子。女子醒后说自己做祭祀龙的工作太累，希望得到王子的帮忙，王子欣然接受。



◀队员的状态一目了然。

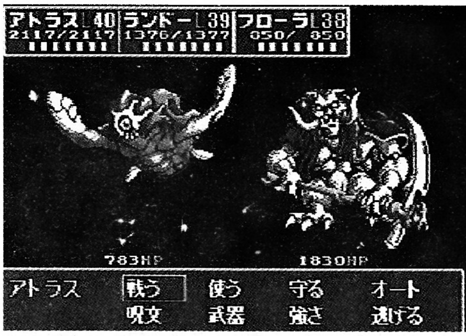
再次来到塞利斯城中说明原因，见到国王完成了使命。在南方的斯艾尔村（スエル）住宿。夜间村子受到袭击，醒来后发现已身在帕德海运（ボアード）的牢狱中。一个叫帕德的人跑来，说是塞利斯城国王派来找王子的。众人正要离开，有人前来阻挡，兰德召唤出三只史莱姆困住敌人。回到塞利斯城，国王告诉王子：明天是祭龙的日子。话音刚落，士兵急报，龙蛋发生了变化，有怪物攻进城来。国王也抵挡不住了，王子便使用飞行翼将大家送到安全的地方。

第一章 开かれた奈落



▶地图上的敌人一目了然，如不想碰上的话，就要手急眼快。

回到鲁迪亚城，得知父王去追查龙蛋变化的原因，王子便决定去帮助父王。皇后不放心，让王子在地下的武器库中取得装备后再出发。装备完毕，马上来到利比尔城（リービル），国王说王子的父亲来过又走了。追寻父亲的行踪，在尤尔德港的酒吧里遇到了莉妮娅王妃（リニア），她说国王曾经来过，现在又不知去哪里了。就在这时，士兵跑来报告：王家の墓的大门遭到破坏，芙劳拉进入墓中。接受王妃的请求，王子前往墓中看个究竟。来到漆黑的底层，听到了女人的尖叫，一个彪形大汉挡住去路，这是游戏对玩家的第一个考验。交战前一定要让主角取得洞右侧宝箱中的装备，并为二人备齐进攻与补血魔法，



◀空中的敌人相当灵活，而地上敌人手中的武器又让人望而生畏。

会有事半功倍的效果（以后也应多开启宝箱，会有意想不到的收获）。救出芙劳拉后得知，她也是来侦察事情的缘故，决定一起行动，这员女将也加入了队伍。

来到尤尔德港，王妃又请他们帮忙找祭司。在塞雷村（セレ）见到秋拉尔德（ツュラルド）后，被人困在屋中，只得使用飞行翼脱身。来到帕德海运，在帕德的指引下乘船出海。经过考尔村（カウル），来到帕吉努恩城（バズヌーン）看见国王。国王接到信，说王子的父亲刚离开这里，到莫雷斯顿共和国去了。得知这一消息，马上回到鲁德拉港（ルドラ），乘船出海。

在北方的纳斯尔港（ナスール）更换了装备，同时发现了钦吉（ツンヂイ）这样一个奇怪的男人。向西北来到了法埃特村（ファエト），再次见到钦吉。经村长介绍，几年前他救起了这个遍体鳞伤的男人，醒来后发现他失去了记忆，并希望王子带他一起去冒险。于是四人组合，最终形成了。

在南方的格尔科斯村（コルクス），只到当地首领汉斯（ハンス）。他告诉众人，国王等人已落入敌人的陷井，被带走了，具体情况要到狼の口了解。在狼の口内，触动二楼的机关，进入屋内。从盗贼的口中得知，父王被带入左边的洞穴，想要通过，一定要有德里克（ドレイク）的帮助。在屋外左下角见到德里克，在与二楼及一楼左方的人对话后，帮他解开了首领身世之谜，他便跑去奈落の口。在他的帮助下，穿过毒气区，见到两个怪人拦在路中央。如果等级够高，使用各个击破的战术不难取胜，至此第一章结束。

第二章 英雄的去向

战胜怪物后，在左上方见到一位老人，得知要到左边的伊修塔村（イシュタ）必须先到东方的战士之洞取得战士の笛。拿到笛子，进入伊修塔村，在村口击败一个怪物后来到右上方的屋内与彼扎（ボザ）对话。刚才见到的老人跑过来，原来是一名叫蕾丝（レイエス）的女人化妆成的。跟着她，大家进入地下室，见到首领利德（リーダー）。他说的确有几个人被抓到达罗斯托斯城（ダロストス）去了。

王子等立即前往，在阿瓦尔村（アワル）见到了爱收藏酒的老人海派（ハーバイ）。来到达罗斯托斯城，由于踩到机关被敌人发现。在里面遇到蕾丝，一起回到伊修塔村，重新计划救人。

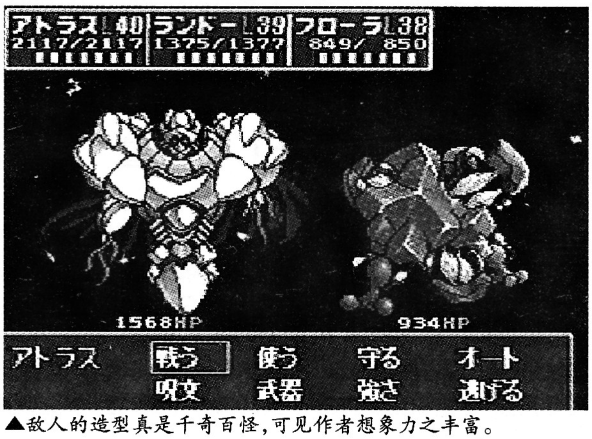
与蕾丝对话后，她跑到村子右上方的战士之墓想办法，王子尾随而去。再次对话后，她忽然想到可以到南方的伊吉村（イズー）想办法。由于到伊吉村的路被一块大石头堵死了，只有使用炸弹才能通过。来到帕德海运，帕德提出要用密造酒换炸弹。来到阿瓦尔村，老人海派也提出交换条件。王子在阿奈斯之塔（アネスの塔）取得了キノコの王样，经过两次交换，终于拿到了炸药。

随着一声巨响，道路被打通了。来到伊吉村，此时村长已去埃西斯村（エイシス）了，而到了埃西斯村得知村长又回村了。经过一番周折，在伊吉村见到了村长。村长说达罗斯托斯城已被纳雷萨队长（ナレサ）攻陷，进城必须有纳雷萨队长的批准。但他看到芙劳拉穿得很象工作人员，便给了王子一个ギルモアの星，有了这两个条件便可混入城中。于是以队列指令把芙劳拉排在首位。来到伊西斯村，见到纳雷萨队长，他拿走了ギルモアの星，放王子一行通过。进入达罗斯托斯城，打倒了许多拦路的士兵，总头目出现了。他的魔法相当可怕，一定要用封咒魔法（シレント）对付。打倒他取得能够使用超级冰冻魔法的冰の杖，终于救出了父王。

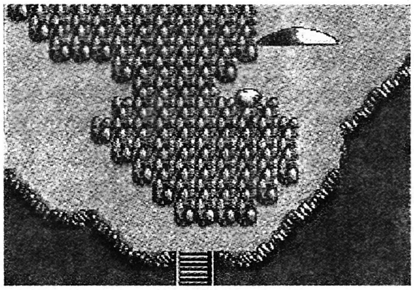
第三章 龙之卵

回到鲁迪亚城，士兵报告，外面敌人突然增多，兰德和芙劳拉出去打探，王子随后赶去。来到伊修塔村，首领利德十分感谢王子救出自己的父亲。碰巧旁边的人说在伊吉村看到了王子的两位同伴。赶到伊吉村与同伴会合，他们查到尤尔德的祭司知道事情的缘由。找到祭司后，她拿出一个用以进入龙之卵的龙の泪，说只要将开关关掉即可。而进入尤尔德东北方的龙の卵，发现与祭司所说不符，便又回去问祭司。此时，她也说不清楚原因。

来到伊吉村，与村长交谈得知纳雷萨队长失踪，达罗斯托斯城不准任何人进入。有两个知道如何解决龙蛋方法的人被关在布罗斯城（ブロス）的监狱中，如何去布罗斯城还要请教利德。来到



▲敌人的造型真是千奇百怪，可见作者想象力之丰富。



▶穿越丛林，终于来到最后一个龙之卵前，主角已意识到大战在即。

伊修塔村，利德给众人指明方向。经萨伏斯湖（サフス），乘木筏过河，来到布罗斯城，发现入口被封锁了。由另一条路来到秋维拉（キュベラ），打听到北方的モーガンの家的摩根（モーガン）、萨西（サシ）师徒二人专门替人挖通道。于是请到两人，到布罗斯挖出通道。进入城中，打倒两名看守，王子等人冲入牢中。在最右方的屋中救出能解决龙の蛋的人，得知了关掉龙の卵的方法。

王子立即出发，关掉了西利卡（シリカ）南方和鲁迪亚东北方的龙の卵，最后来到拉尔法港西北方孤岛上的龙の卵。这一章的BOSS在此等着你，对付他，原有的封咒魔法已不起作用，只有使用禁咒魔法（サレイス）。这种魔法书只有拉尔法港有售，原先以150元钱换走王子一身圣装的咒文店老板还提供了一套很好的装备。由于双方都不能使用魔法，大量的加血药是必不可少的。打倒敌人，他会留下一个杖のかけり。

第四章 黒暗の支配者

回到尤尔德村，见到祭司和莉妮娅王妃。正当祭司收回龙の泪时，伊修塔村里，纳雷萨队长叛变，带领士兵将村中的人都抓走，并用大炮将村子夷为平地。王子一行赶到，为时已晚。来到伊吉村，在村长的屋中取得装备。得知被抓的人被关入达罗斯托斯城。王子等人在埃西斯村购买装备后，与守城的士兵纠缠，被关入城中。好不容易混进来，不要使用飞行翼。在城底尽头左边小屋内取得通行证，飞回到埃西斯村。前往威尔村（ウイル），但进不去，在左边听蕾丝说要先回秋维拉村。

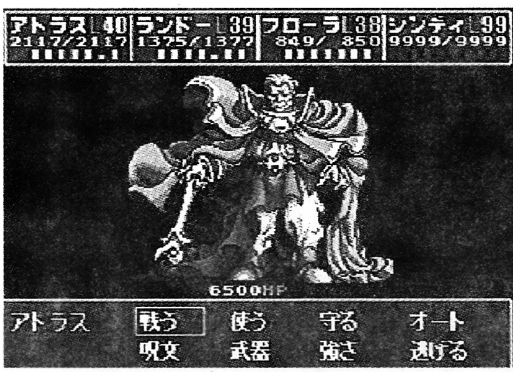
回村后，在左边的屋内见到蕾丝，得知去往维伦（ベルーン）收容所的通道在村子右方居民屋的床下。一觉醒来，发现蕾丝先行离开了。按她所说，在床下果然发现了密道，可一进去就遇到一个怪物，打倒它一定要用咒文（ブラムナ）。在西利卡村见到蕾丝，与右上方屋内的老人对话，以杖のかけり换取两本咒文书，再次回到秋维拉村，轻松的干掉了怪物。

在维伦村，大家又更换了武器装备。到了收容所却进不去，听说纳雷萨躲在ネサの边土，便找到了他。经他交待，是受了皇帝的协迫才背叛的，并带王子等人进入维伦收容所。打倒看守后，救出蕾丝等人。这时蕾丝得知，皇帝正在开发新式武器，要用抓来的人做试验。王子听后十气愤，加紧练级，来到布罗斯城，消灭了本章的头目。

终章 祈りそして希望

大家聚集到秋维拉村左面的小屋中召开会议，准备发起总攻。会后，王子回到鲁迪亚城，得知父王已去阻止皇帝的行动，也跟着出发。在秋维拉村会议桌上，取得精良的装备，进军达罗斯托斯城。这时，起义军用大炮攻破城门，大批勇士闯入城中。来到中庭，发现众人被一个怪物挡住去路，王子等上前干掉怪物。两旁的柱子突然发出高压电流，困住众人。只好使用飞行翼回到中庭，经过以前进不去的红门，来到城中的地下室，切断了电源。回到中庭继续往里走，在女神的帮助下，脱出敌人的包围，遇到父王，得知帕吉努恩城的发明家亨利（ハリー）已经完成了最强的龙之装备。

见到发明家，他说装备已转到考尔村出售。到考尔村一打听，价格相当高。购置齐装备，再次入城，来到熔岩炉。向里走，发现墙边一个人用战士の笛吹响了悠扬的乐曲。原来是与皇帝作对的勇士，被弄成残废丢在这里，王子发誓要除掉这个暴君。经过一番苦战，闯入王座の间。首先遇到皇帝的替身，他用魔法阵困住众人，使用战士の笛，脱出困扰。交战中，取得了王子的最终武器“太阳圣剑”。击败了怪物，他恢复了善良人的本来面目，众人一起冲入宫殿。过桥时，桥身突然塌陷，后面的两人不幸坠入深渊。失去同伴钦吉后，王子化悲愤为力量，来到皇帝面前，就在这时，龙战士破墙而入，这便是钦吉的本来面目。战斗中为电脑控制，体力为9999。打倒皇帝后，它现出了原形，原来是恶魔的化身。众人齐心协力，战胜最后的大魔王就全凭玩家的实力与运气了，相信美丽的过关画面不会令你失望的。



◀皇帝出现了，看上去并不十分邪恶，这一切真是他一手所为吗？



▶怪物终于现出了原形，原来是它操纵了皇帝。



◀怪物发出了死亡之光，给勇士们以沉重的打击，一定要坚持住。

文/马云波　责编/PINSER

光明的力量Ⅱ——古老的封印

学会日文　更加光明

虽然本刊曾多次介绍这款经典中的经典，但这次还要将其精彩的内容展现给大家。剧情是RPG的灵魂，而国内玩友却无法洞悉，虽然也能玩通，但这是最大的遗憾。这次我们登出这种"日文教材"式的文章，不仅想让大家对RPG有个真正的了解，也想让正学日文的人有所收获。篇幅有限，将会连载。喜爱与否，请给个话儿。

MD	厂商 CLIMAX&SONIC	类型 RPG
	容量 16M	发售日 93年10月



寓教于乐，一边玩游戏，一边学外语！

故事开始

古老小庙

ジッポ杰波；ちょっと 様子な见てくるからお前たちはここで待ってろ！

我去前面稍微看一下，你们在这里等着。

チッ……行きどまりか！

去……走不通！

こ ここだ！ かくしかいだんがあるぞ！

这里、这里！有一个隐藏的台阶！

おい！やろども！こっちだ ついてこい！

喂！小子们！在这里，快点过来！

手下：へい！

是！

杰波：古えのほこらのかくしべやをついに 见つけたぞ！

终于找到了古老小庙的隐藏房间！

たたからばこがあった！ここの中にあるのか！

有…有宝箱！里面应该有什么吧！

ち ちがう…このたからじゃないぞ！

不，不是…这不是宝物啊！

手下：おかしら 传说のジュエルは…いったいどこにあるんでしょう？

老大，传说的宝石…到底是在哪里呢？

杰波；おや…あそこに光るのは？ あ あれにちがいな… あそこに はめこまれているのが 传说のたから 光とやみのジュエルだ

噢呀…那里发光的是？啊，没错…镶在那儿的就是传说中的宝藏，光明与黑暗宝石。

在王宫

王：…あれて きおったな！

…好象来了啊！

大臣：は？ なんでございますか？

请问是什么事呢？

王：あらしがきそうだな！

暴风雨好象来了！

大臣：はあ そのようですな… しかし このきせつにして あらしとは ずらしいですな！

噢，好象是的…可是，在这种季节有暴风雨真是稀奇啊！

士兵：しつれい いたします！

对不起！

大臣：うむ 古えのとうへの 见まわりの时间か？

嗯，往古老之塔巡逻的时间到了吗？

士兵：はい そうでございます！

是的，正是如此。

王：なぜか…气がせく？

为什么…我会如此焦躁呢？

大臣：は？ なんでございますか？

噢？请问是什么事呢？

王：いやな よかんがするのだよなにごとも なければばいいが…

我有一种不好的预感，不知道该怎么办…

大臣：あつ しまった！ つむじがぜが はいってきた。

啊、糟了！风吹进来了。

王：ぬぬっ ほんとうだ！と とびらを しめるのだ！

嗯，没错！风把门给关上了！

在古老小庙

杰波：だめか？ どうしてもとれないか？

不行吗？怎样都拿不下来吗？

手下：ウーン！ウーン！だめだ とれねえ…

嗯！嗯！（拔物时之拟声词）不行啦，拔不下来…

なんだ！ だらしねえなあ…だつたらおがやってやる！

什么！你真没毅力…干脆让我来试试！

ちきしよう…だめだ ビグともしませんぜ！

可恶…不行了，它一动也不动！

杰波：もういい！ こうな たら おれだやってみよう！

好了！如果是这样，那么我来试试好了！

ほんとに だめだ！

真的是不行！

こうなったら やけだ！いっぺんに 2つのジュエルをひっぽってみるとするか！

我再试试看！这次我要一次抓着两颗宝石用力拔！

手下：おかしら…だいじょうぶですかい？…おかしら！

老大…不要紧吧？…老大！

杰波：いてててて……

痛、痛、痛……

手下：おかしら！やりましたね！ついにジュエルをてにいれた！

老大！你办到了！把宝石拔下来了！

杰波：え なんだって？あっとれた！ついに传说のたからを てにいれたぜぇー！

啊，什么？拔下来了！总算把传说的宝石给弄到手了！

手下：どうしたんだ？ なにがおこったんだ！

怎么了？发生了什么事！

杰波：このままじゃ やべぇー！にげないと生きうめだ！ おれについてこい！

现在很危险了！不逃大家就没命了！快点跟我走！

皇宫中

大臣：谁か！谁かおらねか！ぎょくざの间にあかりを！ あかりを持ってくるのだ！

来人哪！把大厅的烛火给点起来！快把烛火拿过来！

王：まあよい！だいじんよ…しかし つむじかぜのおかげでまっくらになってしまったな きせつはずれのあらしめがとんイタズラをしたものだ。

大臣，算了…因为风的关系，我们都处于黑暗中。不按照季节的暴风雨真是很麻烦哪！

ど どうしたのだ！なにがおこったというのだ！

怎、怎么了！到底发生了什么事呀！

大臣：やや！ 古えのとうが！

啊！古老之塔，它！

王：なに？ 古のとうがど うした！

什么？古老之塔怎么了！

大臣：け けむりをふきあげています！いまのらくらいが…古えの塔におちたようです！

烟，冒烟了！刚刚的大雷好象打在了古老之塔上。

王：なんと！ とうにらくらいだと！ いったいどう うことだ？

什么！塔被雷击中了！到底发生了什么事呀？

士兵：たた 大变です よの知るかぎり あのとうにかみなりがおちたとはなかった

不不，不得了了。刚刚不知道怎么了，大雷突然打到塔上。

大臣：いかがいたした？

到底怎么了？

士兵：申しあげます！古のとうのあかずのとびらが！

对不起！古老之塔的大门被……！

王：あかずのとびらがどした！

打不开的门发生了什么事！

士兵：あけはなたれているのです！

被打开了！

大臣:なんだと?そんなべかな!あれほどあけようとしてあかなかつた とびらだぞ!

什么?怎会有这种怪事!是什么打开大门的!

士兵:とうにらくらいがおこるまでほしまつていたのですが…ふりかえるとあいていたのです

是大雷打在塔上时,大门就…慢慢地开了。

大臣:いつたい どういうことだ…わかつた!私がたしかめる

是这样了啊,我知道了!我要去调查一下。

王样 おききのとおりです…私はさつそく古えのとうへ!

国王陛下,正如你所听到的…我现在要前往古老之塔!

王:う うむ!たのんだぞ!

嗯,拜托你了!

大臣:それでは さつそく 私を あんないしてしれ!

那么,你快点带我去吧!

王:…ふうむ…气のせいか…あかずのとびろのことといい…きせつはずれのあらしといい?…ううむ…わけがわがらんやはり…气のせいか?谁かに见られている!そんな气が したのだが…

…嗯…有种不好的感觉…是打不开门的事呢还是不按季节来的暴风雨的关系呢?…嗯…我还是不了解,果然是种不妙的感觉?感觉到好象有人一直盯着我……

王:きょうは…どうも しんけいしつになつているか?

今天…有谁留在谒见室呢?

谁かいるのか?

到底是谁在?

…まちがいない!よのほかに 谁かがいる いつたいどこにいるのだ!

没错!真的有人在,到底是在哪里!

…だ…れ…か…谁かおらんか一!

来人啊!快来人啊!

ううう わあああ一!

呜啊啊!

老婆婆:ケツヒツヒツヒツ!やつと きたようだねえ!

(奸笑声)喔,你来了!

おやおや…けげんそうだね あんたはどうしてそこにいるのか わけもわからないだろうけどさ あんたはこのオババまじないで ここによばれたんだよ

喂…你觉得讶异吗?怎么会不知不觉就来到这里呢?我告诉你,你是被我的魔法叫来的。

ヒッヒッ おとかえろうつたつて…ここは まよいのもりだから かえれつこないよ!

(奸笑声)你要回去啦,不过…这里是迷惘森林,是无法回去的喔!

かえりだければ オババのねがいをきいてくれるしかないよさて どのねがいをきいてくれるのかね?

要回去的话,一定要听一下老婆婆我的心愿。这样,你要听哪一个心愿呢?

それじゃ 名前をきいとこうかね?

那么,你叫什么名字呢?

ほう ボウイ(设定的主角名,下同)ていうのかい?いい名前じゃないか

…喔,是叫做博维?是一个不错的名字。

それじゃさつそく行つとくれ!

那么你现在快点去吧!

え なにをするのかだつて…

咦!去做什么呀…

行けば わかるようにしておくよ

你去了之后,你马上就会知道了。

格兰西尔城

母亲:おはようボウイ!すつかり ねぼうしちゃつたわね

早安,博维!你怎么还戴着睡帽呢。

ゆうべのあらしのせいで…ねむれなかつたんだね

昨晚暴风雨之间…一定睡不好的。

はやく がつこうにお行き!きつと アストラル贤者とサラたちも待つているよ

快点去学校吧!阿斯特拉尔贤者和莎拉他们一定在等你。

人:お前だちの ししょうアストラル样はグランシールいちの大贤者じゃ!

你的老师阿斯特拉尔是格兰西尔地方的大贤者!

あのように えらいお方が みずから がつこうをひらくとは…

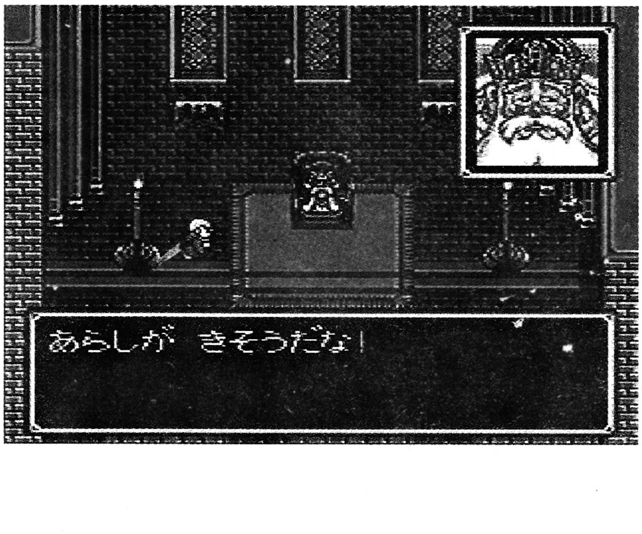
而象他这么伟大的人,居然会办了一间学校…

ほうほうにアタマが下がるわい!お前もしつかりよなよでごおん返しをせねばならんぞ!

真是头脑坏掉了!你最好把我的意见告诉他!

女人:うちのおじいさんたら あんたのことじぶんのマゴみたい 思てるんだよ いろいろうるさいだろうけど あなたがかわいくてしかたな いのいやがらずにきいてやつておくれ

我家的老爷爷,一直把你当做自己的孙子一样,所以讲起话来会很罗唆,你一定要很细心地把这些令人不耐烦的话听进去。



人:よつぱうず!きょうもはやいなかなかかん しかじ やねえか…!しかしなんだなたいしたもんだぜておんはさ…!

唷,小鬼!今天怎么也那么早去上学,令我好敬佩呀…!我想是受到伟大的亚斯特拉鲁大人影响…!

お前みたいな恶がきでもリッパに教えてくださるんだか おかさんもさぞうれしいだろうよ

能把你从不懂事教导成为堂堂正正的人,你的母亲一定会很高兴的。

ヒューイ修伊:ううねむいよ一!ちえつジャジャのやついまごろガーガねてんだろなあ

嗯一!好想睡唷一!可恶,嘉嘉那家伙到现在…在一定还在睡。

サラ莎拉:アストラル样だつたら地下のしょさいにいらつしゃるけど…でもなにかいつもと样子がちがうみたい

阿斯特拉尔老师才下去地下的书斋不久…但是他的神情好象不太对劲的样子。

阿斯特拉尔:う一む…ううう…む…しかし…いや?ひょつとして!うううう一む…ん?お前はボウイではないかなんだいつからそこにいたのだ?

嗯……嗯……可是……不对?等一下!嗯……?你不是博维吗?是什么时候就在我身边的?

うむ!そうかもうそんな时间がわかつたすぐ行こうせきについて待つていこくれ

啊!时间到了,快点去上课吧,你快到座位上去等着。

ところでボウイよ…お前ゆうべのあらしをどうかんしたね?うむ…いや…な なにかこうただならね ふきつなけはいをかんじはしなかつたかこ…

对了,博维…,你对昨晚的暴风雨有什么感觉?嗯…有种不寻常的感觉,觉得有不妙的事情要发生…

いや!なんでもない 私の气のせいだろう わざわざよびとめてすまなかつた

不!没事,没事,这只是我的感觉罢了;把你叫回来真是对不起。

莎拉:どうしたの?ボンヤリしちゃつてさ あんたのせきはヒューイのとなりよ

你在做什么?不要再迷糊了,你的座位在修伊旁边。

修伊:ぐぅ…ぐぅ…はつ!な な一んだソツニク……ああ よかつた!アストラル样かと思つたよ!

(打鼾声)哈!什、什么,是博维啊……啊,还好!我还以为是阿斯特拉尔老师来了!

阿斯特拉尔:おお みなそろつているなではさつそこうぎをはじめよ

噢,大家都到了嘛,那么上课要开始了。

う うん?ジャジャのやつはまだきておらんのか?しょうがんないやつだ

嗯?嘉嘉还没来吗?没有时间观念的家伙。

まあ よいそのうちくるだろさて…とぜんかいはどこまではなしたかな?

算了,也许他待会就会到了。那么,上次我们讲课到哪里了?

士兵:アストラル样!

阿斯特拉尔大人!

ハヤハヤ…アストラル样 たいじんの命令でまいりました どうかいそいでグランシール城へ!

(喘气声)阿斯特拉尔大人有大臣的命令,他请你快点进格兰西尔城!

阿斯特拉尔：ど どうしたなにをあれている！
怎么了，那么慌张的！
士兵：王样が グランシール王がきうにくるしみだされて…と とにかしはやくお城へ！
国王感到很痛苦的样子…不管如何，请赶紧进城！
阿斯特拉尔：なにっ グランシール王が？ う うむわかつたすぐ行こう
什么，格兰西尔王？嗯，我了解了，我马上去。
きいてのとおりだ お前たち私は城へ行かねばならん すまんがしばらく待つていてくれ
正如你们所听到的，我非去王城不可，你们在这里等我回来。
修伊：おいきいたか？ ボウイ！王样が倒れたんだって！？
听到了吗？博伊！国王病倒了！？
ただのぴょきにしちゃあの样子 フッウじゃなかつたぜ うーん 气になるなあ！
好象不是普通生病的样子。嗯，要注意喔！
莎拉：…ねえヒューイ！あたしたちもお城へ行つてみない？
…喂，修伊！我们要不要去城里面看一下？
修伊：ええつじょうだはよせ サラ！兵士でもない オレたちが お城になんかはるわけないだろ
喂，不要说笑了，莎拉！就算城门口没有士兵，我们也不可以进城的。
莎拉：ウフフ！だいじょうぶ あたしいーことかんがえちゃつた！
（笑声）！没关系，我有好办法！
ねえ ボウイひょっとしたらお姬样にだつて会るかもよ？ねつねつ 行きましょうよ！
嘿，博维，你要不要去呀！说不定可以看到公主喔？去啦！去啦！
莎拉：これできまりねアストラル样が かえつてこないうちに さついそざましょ！
就这么决定了，在阿斯特拉尔老师还没回来前，我们快走吧！

城门口

士兵：コラ コラ！どこへ行くんだ お前たちよ！
喂！喂！你们要去哪里！
莎拉：あの…私たちアストラル样によばれてきたんです
这个…我们是被阿斯特拉尔老师叫来的。
士兵：ん？ アストラル样…？
嗯？是阿斯特拉尔大人…？
莎拉：私ちアストラル样のでしなんです せんせいがわすれ物をされたのでお届にまいりました
我们是阿斯特拉尔大人的弟子，把老师忘记的东西带来。
士兵：わすれものを とどけにが？うーん…じゃあかたがないなあ
送东西来的吗？唔…哎，真是的！
ウホン：お城ではくれぐれも 行どうに气をつけるようにな ようがすんだらサッサとかえるんだだ
喂，你们入城后一定要小心一点，东西送完后要立刻回去喔！

在寝室中

王：うーん…ううう…ん！
唔…唔…嗯！
公主：ああ…父さま！ しっかりなさって！ 父さま！
啊…父亲大人！请振作一点，父亲大人！
大臣：どしたのだ？ アストラル殿！
怎么样了？阿斯特拉尔！
阿斯特拉尔：ふぅむ…おからたには これいつておかしなところは见うけられぬが
嗯…国王身体并没有异状。
大臣：しっ しかし このくるしまれよう……とてもただごととも思えませねが
可，可是，这么痛苦的样子…请再仔细想想是否有其它原因。
阿斯特拉尔：うむ私のかんがえがまちがつて いなければおそらく うん？
嗯，如果我的猜测没错的话，恐怕……嗯？
こらっ お前たち！ こんなところでいったいなにをしているわだ！
喂，你们！到底在这里做什么！
修伊：(ヒャーツ)すいません！ アストラルさま
（惊慌的样子）对不起！阿斯特拉尔老师
莎拉：あ あの 私たち王さまのごようじが しんぱいでその…ご ごめんなさい…
这个…这个…我们只是担心国王的病况，所以…对，对不起…
阿斯特拉尔：王样が心配で…？ うそをつきなさい！ お前たちのかんがえはおわつておるぞ！
担心国王…不要胡说八道！你们想什么，我很清楚！
このきかいをいいことに城を见てみたかったのであろう？ …まったやつらだ
一定是珍这个好机会进来城里看看的吧？…真是的，一群令人困扰的小孩。
大臣：どうなされました？ アストラル殿わて その者たちは…？
怎么了？阿斯特拉尔大人！而这些人是…？
阿斯特拉尔：いや…あの…シドロプドロ…なんとも めぽくない私の教え子たちでしてな…
（惊慌、羞愧的样子）…没什么，是我的学生们…
大臣：ほうアストラル殿のおでしさんがなかなか わか者たちですな
喔！阿斯特拉尔的学生们都是相当年轻，高尚的人哪。
はて しかし…アストラル殿 この样な时に人をおよびになるとは なにがおかんがえがあるのですか？
可是…阿斯特拉尔，你为什么在这种时候，还叫人进来呢？不知道在想些什么？
阿斯特拉尔：いや…よんだわけでは…（アストラルはボウイたちを にらみつけた）
没…并没有叫人…（阿斯特拉尔瞪了博维等人一眼）
ウホン さきほど もうされたな
呃，我们再继续刚刚所讲的。
古えのとうのあかずのとびらがあいていると あのとうにまつわるば いい えみに气にかかる
古老之塔的大门被打开了，和这塔流传的消息有种奇妙的牵连。
あかずのとびらと 王のやまい なにかかんけいがありそうな气がするのだ
打不开的大门打开，和国王的病之间，一定有某种关系。要留意一下。
だいじん殿 私はこの者たちらをつれ古えのとうを调べてこようとう しばし お时间をいただきますぞ
大臣，我想把这些人带往古老之塔一起调查，那么时间也差不多了。
さあ 行くぞ お前たち！
走吧，你们！
私に ついてきなさい まったく こまったもんじゃ！
紧跟着我！
あんまり せわをやかせんでくれ！
不要再给我添麻烦了！
いきがりよ まきこむかたちになつてしまったが これもまあよいきかいだ いずれ お前たちも 王につかえるみ このさい しつかりめをはたしてもらうぞ！
到了这种地步，你们想脱身也没办法了，倒不如趁这个机会好好为国王做事吧！
じゅんぴはよいか？ボウイいむ…！それではとづへ向うとしもう さあこつただ…
准备好了吗？博维，嗯！那么，向塔出发吧！来，这里…
士兵：アストラル样ならば すでに古えのとうに行かれた さあいそぐがよいぞ！
阿斯特拉尔大人已经往古老之塔了！你们快点赶上去吧！



责编/PINSER

天地创造

创造天地 辉煌壮丽

在早期，深受 RPG 的玩友对于 A・RPG 是不屑一顾的，不伦不类的这些人的藉口。然而，真的是这样吗？48M 的《幻想传说》在票选榜和累积榜停留至今就是很好的说明。若注重动作则剧情则不理想又是一个藉口，那么不仿玩一玩这款创造天地的游戏吧！



SFC	厂商 ENIX	类型 A・RPG
	容量 32M	编号 SF32019

波澜壮阔的大手笔剧情带来无与伦比的感觉

由于本文篇幅所限，故此一些普遍问题在这里进行统一说明：

①游戏中一定要注意与正文中未提及的人物交谈和交谈的充分性。另外，有的角色在与主人公谈话后会自动离开，遇这种情况如果可能的话要继续进行追问。

②本文中所有按键的指示说明，均是在未做手柄调节的情况下。

③在世界各地经常有一些进入后发觉没有名称的地方。这些区域中往往可得到最初的蓝色或某些道具，因此勿必要注意在地图上的搜索。特别是当主人公拥有船支和飞行器后会更加便利。

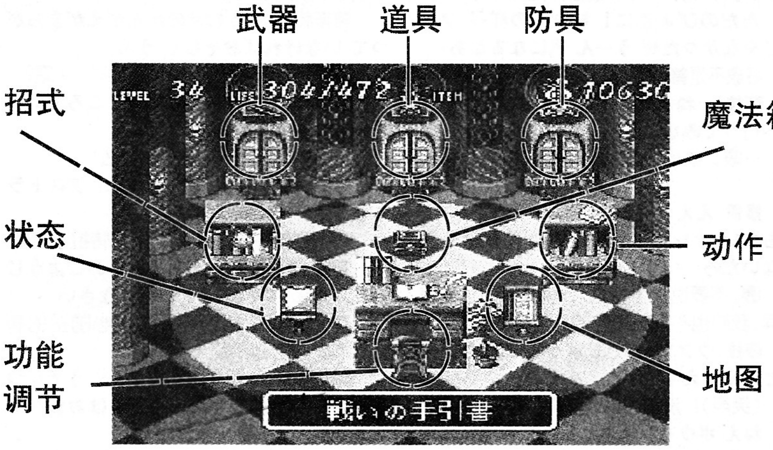
④游戏中有许多特殊道具。主人公要经常使用、给予或带着道具见某人，在这种情况下必须给主人公装备上所需物品，如需使用还要在特定时机按 X 键。

⑤游戏中有相当人量的插曲剧情，如主人公帮助别人发明电灯、替某人求爱、选举镇长……甚至还可以见到《天地创造》的开发小组。

在广阔的银河系内有一个神奇的星球。它拥有两颗心——外面和里面；光明面和黑暗面。但是，经过 46 亿年的孕育，两种意志在进化的过程中走向不同的方向。光明面的意志，是令新生命的诞生和新技术的不断出现；黑暗面的意志，是令冰河时期的降临和灾难的产生……

第一章 旅行的起点

在这个神秘的星球上，有一个被称作水晶村（**クリスタルホルム**）的美丽地方。我们故事的主人公阿克（**アーク**）就居住在这里。在一个阳光明媚的早晨，阿克照例被艾尔（**エル**）叫醒。他首先来到长老的房间，而后按照指示前往北面的机织小屋道歉。顺便说一句，阿克是个很顽皮的年轻人，因此经常给别人制造很多麻烦。



回到长老的家，冒失的他经受不住别人的激将，终于用地上的木桶砸开了那扇以前无法进入的门。阿克好奇地进入了幽暗的地道，在尽头遇到了精灵友米（**ヨミ**），它送给他一个神奇的道具箱。按 SELECT 键使可进入箱子内部，具体内容如上图。

当阿克在箱子中取得武器出来后；发现艾尔慌张地来到了洞中，并且奇怪地变成了一座冰像。不解的阿克连忙跑回屋内，在门口遇到了长老。“现在事情很严重，全村的人都变成了冰像，恶梦可能已经开始降临了。”此时阿克要进屋继续追问长老，“阿克，在这个村子外面有五座塔，它们拥有控制生命时的能力。至于具体的内容只有你进入塔中才能知道……现在这个世界的两颗心都已失去了往日的平衡，不过，你或许可以拯救这个星球。”

告别了长老，阿克离开了村子进入村西的第一座试炼之塔。在这里首先介绍一下战斗招式以及特性。

招式：普通攻击 A、跳跃 B、连击 快速连按 A、防守 R、旋转攻击 A＋B、跑动 Y、冲刺 跑动中按 A、滑刺 跑动中按 A＋B、钻爬 在某些较低的入口处拉前按 A。

特性：①在迷宫中一定要把敌人全部杀掉，因为杀死所有的敌人可能得到光球，而光球恰恰是打开某些障碍物的钥匙。②遇到特殊障碍物时一定要试着推推或攻击它。③在迷宫中有许多特殊道具，因此除了过关也要重视道具的收集，本文随剧情介绍的只是部分重要道具。④某些地形很复杂的区域参考地图是很必要的。

如无意外，阿克很顺利地到达了 5F，并遇到了塔的守卫者。经过较量取胜后阿克便释放了封禁的欧亚大陆，并且令机织小屋的姑娘们和艾尔解除了冰封。

返回村子阿克首先来到机织小屋与艾尔见面，而后便可在村中购买药物和魔法道具。值得一提一是，魔法道具需要最初的蓝色（**プライムブルー**）来制造，因此一定要注意收集最初的蓝色才能保障魔法的使用。

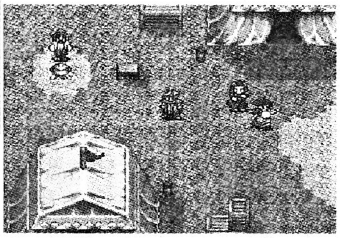
一切准备完毕，阿克开始向其它试炼塔进军。

试炼之塔 2（试炼塔 1 的西侧）

①1F 注意观察左上和右上方原始石像额头宝石的颜色与其它石像是否一致，推动它们可产生道路。②5F 用火盘抛向中间的开关令上方门打开。最终与守卫者相见，阿克释放了南美大陆并令部分村人复原。

试炼之塔 3（试炼塔 2 的东北方）

①墙壁上的灵魂必须跳起攻击，如被其吸



◀这个村子的音乐是最出色的。

收会返回塔3起点。最终阿克解救了非洲大陆并令部分村人复活。

试炼之塔4(试炼塔3的东侧)

①地形初次变得较为复杂，而且还加入许多空中绳索，要注意保持平衡。②从B1右下方洞中至B2，从B2至3F，在其左上方引取得水晶之丝(**クリスタルの**丝)最终阿克解救了北美大陆并令部分村人复原。

阿克返回村子将水晶之丝交给了机织小屋的艾尔，热情的艾尔连夜赶制了斗篷(**エルのマント**)。清晨，阿克取得斗篷后便向试炼之塔5进发了。

试炼之塔5(试炼塔4的东南部)

①只有装备艾尔的斗篷才能进入塔5。在塔5的尽头击败敌人首领后，阿克释放了澳洲大陆，并令全村生物复原。

此时，回到水晶村再次与长老相见，“阿克，你已经完成了初步的任务，接着你要前往地面世界去拯救那里的一切……你出村向东进入某一区域，那里有一个大洞，我会在那等着你。”阿克在去东面的大洞之前，有两处地方可先去。试炼塔3北侧有一片山地，通过推障碍物最后解救了穆诺大陆(**ムーノ**)；试炼塔4南有一地下室，通过抛物品最终释放了波里尼美亚群岛(**ポリネミア**)。

如约，阿克在大洞旁见到了长老，可还是放心不下艾尔，于是再次回村看望……再回到大洞口，在听完长老最后的叮嘱后(交谈选第二项)纵身跳入了无底的深渊。

第二章 世界的复生

在地洞的出口，阿克慢慢地苏醒了过来。难道这就是地面世界，可是周围除了土壤和空气一无所有!(注：此地区上方有记忆的地方，一定让你久等了吧)。

阿克由亚马逊河流域(**アマゾン**川流域)前往沙漠地带中部的长青区(**エバーグリーン**)，这其中有一棵千年的太阳神之古树(**ラーの**大树)。

拉之古树内部

①杀掉某敌人后出现光球，跟随光球到达水塘，水塘旁的百合会赠送巨大的树叶(巨大な叶**つば**)，有了它阿克就能游泳了。②B8的百合会赠送太阳神之水滴(**ラーのしずく**)，服用后便可以顺利进入B2右上角的入口。原来里面有一只巨大寄生虫，要先消灭两侧的小虫，待中间出现大虫头部时再用连击杀掉。从此世界上出现了绿色植物。离开洞穴，阿克再次找到太阳神之古树，它为了表示感谢赠送了草之徽章(草**のメダル**)。

经长青区以北的基亚那高地(**ギアナ**高地)。阿克到达了北美科罗拉多高原(**コロラド**高原)。这里有两个去处，南侧的圣域**サンクチュアリ**和北侧的大断崖**グレートクリフ**。

大断崖

①6F可取得岩石之矛(岩石**のヤリ**)，装备此矛可劈开某些挡路的岩石；②某些岩石为敌人伪装。③在某处山崖上的枯草丛中仔细观察会发现闪光点，发光体为尖锐爪(**するどいツメ**)，得到它阿克便可攀爬某些特殊崖壁。最终在山顶遇到巨鸟，待其低飞时攻击，出现两只时一直攻击绿色的即可。由此，阿克使鸟类再生了。

来到圣域，阿克在最高层遇到了鸟王，他允许阿克随意乘做下面的幼鸟飞往各地，那么首先去风之谷吧。在那里通过抛石头阿克令世界上出现了风。此时回到圣域，鸟王会赠送风之徽章(风**のメダル**)。下面，阿克准备乘幼鸟向非洲的动物园(**ズウ**)进发(狩猎区**サファリアム**以南)。



▶气势宏大的满屏魔法令人激动。

动物园

①阿克每杀死四个产生光球的敌人后，回到雨的祭坛(雨**ごいの祭だん**)便可令部分区域产生水道。②某一区域要利用青蛙敌人吐出的气体推动阿克撞开石壁。③第三座雨祭坛周围堵住河口的木桩可以推动。最终，杀死敌首后阿克令动物界得到了再生。

现在前往狩猎区**サファリアム**，阿克得知狮子王之子莱姆(**ライム**)去了南部的战时之谷(**せんじの谷**)修炼，可是一去就音讯全无。

战时之谷

①解救出莱姆之后，一定要注意保护它。比较好的方法是了解它的行进路线后阿克一人快速前进，与其保持不在同一画面，②行进至石桥上，应注意控制阿克的速度。在山崖的最高处阿克与敌首交战。这时要用莱姆运来的石块投掷敌人，当敌倒下后阿克过去察看，谁知它竟诈死……不过最终还是被莱姆消灭了。

阿克回到狮子的巢，狮王赠送了谢礼并答应协助阿克去东面的山。东行，在印达斯河(**インダス**川)土已由犀牛组成了浮桥。因此阿克顺利地到达了亚洲西部的青藏高原(**チベット**高原)。首先前往东侧的艾克尔山(**エクルマータ**)，那里是人类沉睡的地方。

艾克尔山

①当阿克被敌人攻击而导致混乱后，一定要使用风之徽章或马上移动至另一画面。②1F的山洞中要利用斜坡撞开上方的冰壁。③阿克得到雪见草(雪见草**の药つぱ**)后，回到有雪人疗伤的温泉，将雪见草从左侧放入温泉，而后雪人便能帮阿克渡过上方的断桥。最终，在山顶发现了黑模仿师，起初他以雪人形象攻击，阿克只要用身体碰冰块即可，而后他便会变回原身。经过一番激战终于取得了胜利，可是阿克也不知不觉地晕倒了……在梦中见到的循环过程道底意味着什么呢?食物链吗?

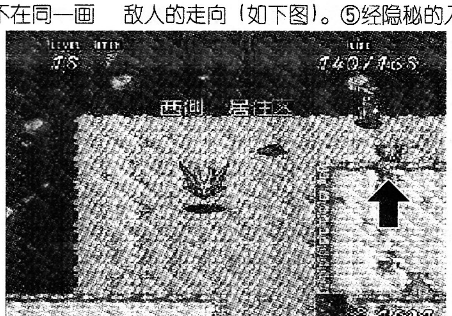
第三章 天才的复活

当阿克醒来时，发现自己正身处于西藏的拉萨村(**ラサの**村)。他首先在村子上部拜见了僧侣克麻里(**クマリ**)，从而得到了骨之徽章(骨**のメダル**)。而后，阿克来到村口与老人梅霍(**メイホウ**)相见，并与梅霍一同来到克麻里处。梅霍告诉大家自己的孙女美玲(**メイリン**)去了虚幻之村至今未归……

阿克经黄河流域进入戈壁沙漠(**ゴビ砂ばく**)。他在一陌生小女孩的带领下到达了楼兰镇(**ロウランの**町)。经过中央广场西侧兰峻(**ラムヅン**)家来到了美玲的家。好不容易俯身钻进了左上角的壁炉才找到了美玲，可她却总是劝阿克立刻离开这里。没办法，只好先在宿屋留宿一晚。深夜，阿克被友米叫醒，此刻他发现周围全是死尸，原来这里传说的虚幻之村(废都**ロウラン**)。

虚幻之村

①此处许多壁炉和桌子都能俯身钻过，最好全部都要试试。②宿屋上侧房间的大坑通往美玲的家，可是她却不在，不过阿克在地板上捡到了一条美玲的红发带(赤**いスカーフ**)。③在某区域得到的护身符(**まよけのフダ**)，装备它可封禁本处幽灵的攻击。④在西区有个十分隐蔽的入口，找到它的方法是从中央广场道具屋门前向西，待进入另一画面后仔细观察每一死尸敌人的走向(如下图)。⑤经隐秘的入口可



◀图中箭头所指即为入口。若不仔细观察，确实不易发现。

天堂任鸟飞

达北侧居民区阿克在墓地找到了美玲的狗（**ターボ**），把发带给它嗅后，再离开基地便可跟着狗见到美玲……

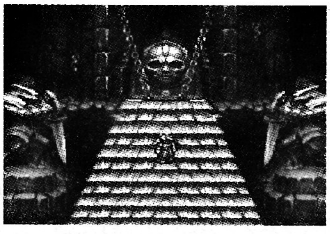
离开幻之村时阿克遇到了梅霍，经他指示前往游牧民族塔克拉马干（**タクラマカン**）讨教渡过沙漠的正确方法。

迷惑沙漠（**まよいのさばく**）

正确路线：进入后先西行见到三块大石头，再南行至许多大石块处，以此所为一个座标朝西北方行进，见到怪兽头骨后一直向上便可到达出口。

通过沙漠西行阿克到达了鲁瓦尔村（**ルワールの**村）。在旅店里由于偶然的机会阿克结识了公主的女护卫菲达（**フィーダ**）。

第二天清晨，阿克来到了北面的鲁瓦尔城。在2F他参加了选驸马的考试，并在右侧的休息室结识了罗伊德（**ロイド**）。到面试的时候，阿克进入皇家大厅见到了国王及公主，真是太奇怪了！公主的相貌和名字都与艾尔一模一样，只是脸上没有一丝笑容。然而当选驸马的条件就是解除公主心中的恶梦，使她再次露出笑容……



▶这个带有铁链的城门给人一种图腾感。

利用皇家图书室中得知的秘密，阿克首先前往北部的马修森林（**マッシュの**森），在其入口处的杉树旁取得冬菇（**きのこ**）。而后回鲁瓦尔村把冬菇交给旅馆中制药的人，第二天便可从他那取得催眠药（**ねむり**药）。再把催眠药放入鲁瓦尔城厨房的汤锅里，然后出城再进来就会发现城中除公主外所有人都被催眠了。借此机会，阿克进入监牢，从看守身上取得钥匙（**ろうやのカギ**）救出了侠盗白色的风。并经他指示在3F找到国王的卧室，在其中移开右上角的金像后钻入密道，最终可取得守护之铃（**まもりのすず**）。装备它，阿克便可前往西北的诺菲斯达森林（**ノルフェスター**）。

诺菲斯达森林

①装备守护之铃进入其中，如果路线正确就会听到铃声。②到达被破坏的桥后应从右下方绕行。进入天色阴暗地区，某近湖区可找到犬笛（犬**ぶえ**）。③阿克听到呼救后解救了美玲，两人一同前进直至目的地。

这里难道是斯德哥尔摩？怎么这么象故乡水晶村！正当阿克不解的时候，他们已被群狼包围，不过只要吹起犬笛就可以把它们驱散。

进入村子，阿克在公主的出生地找到了公主亲生父母的画像，并把画像交给美玲，叮嘱她要……

回到鲁瓦尔城，阿克看见了国王，就在这时画面竟转到了斯德哥尔摩。原来某日国王对斯德哥尔摩进行了大屠杀，除"公主"外再也没有其它的幸存者了……此时，阿克乘混乱之机与施此幻术的美玲回到了旅店。深夜，阿克在梦中见到了长老，他叮嘱阿克一定要去南方拯救一个天才……

第二天，阿克在村中得知公主昨晚就失踪了，而国王事情败落也已自杀。由于时局混乱，阿克顺利地通过了西面的比利牛斯关卡（**ピレネーの**关所）到达西班牙的利兹村（**リッツの**村）。在诊所得知有位勇敢的冒险家哥伦布（**コロンブス**）受女王的委托，以航海去寻找新大陆，可是现在他已失踪多日，而且这可能与不远的舒班城堡（**ツルバイン**）有关……

舒班城堡

①城堡仓库中可得城堡的钥匙（塔**のカギ**），作用为打开某门。②四块宝石的取得：黑宝石（**ブラックオパール**）位于厨房通风道的最高处；蓝宝石（**サファイア**）位于城堡入口的水池中，不过需先在B1打开蛇头开关放走硫酸才能取得；黄宝石（**トパーズ**），从左侧塔顶缺口越至右侧塔顶取得；红宝石（**ルビー**），将控制三盏大吊灯的开关推至286，回到下层经右侧吊灯可得。③凑齐四块宝石回到大厅……阿克落至地下室会遇到谜题，首先要击打3次敌人的真身（选择敌人真身较困难），成功后与右上侧人物交谈后进入一新领域，此次必须在敌人说完一句话之前以最快速度奔向右侧击打真身。在城堡尽头，阿克利用冲刺消灭黑暗女王，救出了冒险家哥伦布。

二人回到利兹村。夜间，女剑士菲达突然来访，她恳求阿克一定要保护好艾尔公主……第二天，众人在港口利用哥伦布传授的航海术前往新大陆。在船上阿克与艾尔公主再次相见了……深夜，他被惊醒，原来是幽灵正在袭击公主，利用冲刺消灭它们吧。

清晨，当阿克醒来时公主已经离开了，只托水手留给了阿克一封信（公主**の**手纸），内容大意是感谢他对自己的关心照顾……

在自由都市（**フリーダム**）阿克结实了一位出色的滑板少年派鲁尔（**ペルル**，可跟着他到达幼儿园），从他口中得知西北方的近湖区（**ニアレイク**）有位杰出飞行器发明家。那么阿克先来到近湖区，在右侧空无一人的维（**ウィ**）实验桌上发现了他的日记，得知维的飞行器即将研制成功，而且还在附近的五大湖区（五大湖**のほこら**）试飞……难道维在五大湖区失踪了？带着猜测阿克来到了五大湖区入口，在这里有一位名叫萨柏斯（**サーバス**）的青年，他的女友娜娜（**ナナ**）在南方的里奥特（**リッオト**）失踪了将近一年。

没办法，看来阿克只有先去里奥特找到娜娜才行。但是，通往中美洲的科罗拉多河（**コロラド**川）水流湍急，根本无法渡过。经站在河口的人提示，在近湖区西北部的科明森林（**クーミンの森**）中通过杀敌可得优质木料（丸太），取得足够的木料回到此处便可建桥（给他木料后离开再进入河口便可建成）。依照此人的方法，阿克顺利地通过了科罗拉多河。经基亚那高原（**ギアナ**高地）后，终于抵达了南美节日中的里奥特，在这里阿克再次遇到了美玲，当两人来到北侧的神像时，她向阿克表达了爱意，并约他夜间来此见面……深夜，阿克如约来到神像前，可他竟遇到了思念已久的艾尔。原来这是美玲使用的幻术，她看到阿克见到艾尔的样子，知道他已心有所属便伤心地离开了。

第二天，阿克来到了里奥特港（**リオットの**港），通过水手们得知附近海域中经常有魔物出现，因此他们不敢出海。阿克当然不能袖手旁观，在答应船长后乘船来到了东面的人鱼之塔。

人鱼之塔

①塔内建筑结构相当简单，在最底层发现的红色魔鱼一击就能把它消灭。②在最上层阿克遇到了娜娜，真没想到她竟是一条美人鱼。娜娜托阿克把定婚戒指（**エンゲーヅリンク**）还给萨柏斯，并希望来生能够与他再次结缘……③另外，此处还可得到水之徽章（水**のメダル**）。

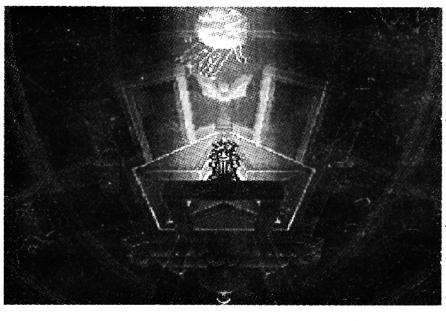
阿克顺利返回里奥特港，船长为了表示感谢赠送了一艘海船，这可真是意想不到的礼物！

乘船经自由都市阿克回到五大湖入口。

当萨柏斯看到了定婚戒指后立刻便消失了，原来萨柏斯在一年前就去世了，刚才见到的只不过是他的灵魂！

五大湖区

①进入后不久便可得到空气水草（空气**の**水草），装备它在有水泡的水域按A便可潜入另一水域。②2F中遇到的大瀑布，在其左侧跳下可得魔法链球（**まほうのイカリ**），装备它可在急流中来往自如。③在B2某处可发现渗水的岩壁，应利用投物将其打破。④B4某处瀑布水帘后右侧有入口。最终，阿克找到了水兽鲁斯，只要躲开它发出的火炎击打



◀天地玄黄，宇宙洪荒，无穷壮丽就在眼前。

海星便可取胜，随后获得角之徽章（角のメダル）并救出了飞行发明家维。

返田实验室，维发现由于缺乏某种特殊金属，故此飞行器无法完成。此刻，阿克只得乘船来到中国的云港（ユンコウ）。在旅店他意外地遇到了卧床的菲达。阿克为了帮她医治，首先去上方的医务所请教，经医生指点到旁边的龙商会取药。龙（ロン）为了让阿克替他逞制做恶多端的弟弟黄（ウォン）便赠了人参（コウライニンジン）。最后再到医务所讨教服用方法后，回到旅店喂给菲达，解除了她的恶梦。原来，当年鲁瓦尔国王为了掠夺斯德哥尔摩的宝藏进行了血腥地屠杀。菲达在国王的命令下被迫杀害了艾尔公主的父母，所以她一直以来都很内咎，发誓一定要保护好公主（交谈选第二项）……菲达清醒后告诉阿克：黄为了当年的财宝把艾尔公主绑架到了龙之城堡，望尽快救她脱险。一出旅馆，阿克遇到了派鲁尔，他得知黄在城堡内收集了大量金属，其中包括维的飞行器所需的特殊材料。在前往龙之城堡之前，首先去西南岛屿某处找到加速鞋（やてのくつ）。

龙之城堡

①在城堡内如果被守卫的电筒照到就会返回起点。②某些墙壁用物品投掷后会发出怪声，应使用加速鞋通过跑动把它撞开。

在地下囚禁所，阿克终于找到了公主，可是当走近后，艾尔公主竟变成了一副骷骨，并且后面的退路也被封死了。原来这全是美玲的杰作，她由于遭到了阿克的拒绝非常痛心，为了报负加入了黄的罪恶阵营。此时，镜头转向了艾尔公主，她正被黄和罗伊德威胁，真是不可思议，罗伊德竟也成了黄的爪牙！

镜头转回阿克这边，他通过菲达抛下的索链逃出了监牢。而后，从大厅东侧入口进入，直至最终找了公主，可是就在此时阿克又中了美玲的幻术，幸好菲达及时地赶到了。“美玲，你为什么这样做？”阿克现在已经很痛苦了……如果你真的爱他就不应该开这些无聊的玩笑。此时美玲无言以对，大哭着跑了出去。就在此时派鲁尔破门而入，原来他已得知金属的藏匿地点，所以先去取得。

③在有六支蜡烛的房间，应利用投掷物品砸灭每支蜡烛。④进入下一房间，击打对面没有石像的墙壁便会出现通路。

历经险阻阿克终于又找到了艾尔公主，正当他们准备逃走之际，突然罗伊德出现阻拦。幸好菲达再次及时地赶到，并牵制住了罗伊德。乘此良机阿克和公主急忙从左上方离开……此时罗伊德由于被菲达的美貌和勇气吸引，决定离开黄帮助菲达众人。当阿克等顺利逃走后，黄怒斥罗伊德：“如果公主被人救走的事被大莫斯科的威尔格大人（ベルーガ）得知那我们全都得死！”罗伊德忍无可忍一怒之下杀死了黄。

当众人准备逃离城堡时，全城爆发了大地震……阿克昏睡了许久才苏醒过来，此时身边只有派鲁尔和美玲。派鲁尔决定先回近湖区把金属交给维，而美玲在道歉之后也回拉萨去了。

重返维实验室后，阿克便可乘飞机前往大莫斯科了，飞行器必须在跑道上按A才能起飞或降落，L、R、Y分别为下降、上升和加速。

在冰冷的大莫斯科布满了忠实的信徒。他们都认为威尔格大人是名复其实的救世主，只有他才能制造永恒的乐园。为了弄清威尔格的真正身份，阿克决定前往南面的威尔格研究所调查。

研究所

①进入右侧入口，首先打开电灯开关，在本区域右下方还有电梯传送开关。②研究所内可钻进的入口稍有个别，要注意。③传送器必须跳跃进入。

通过B3的电脑数据库，阿克得知威尔格从前是一位多次获奖的化学天才，但是如今的他……

回到电梯上，再次下降进入最底层，遇到的大型机器人只要攻击腿部即可。最后阿克终于见到了威尔格，当然还有他那残忍血腥的生存法则……此刻阿克再也无法忍受，可刚想出手就被击晕在地。镜头一转，在亚洲的东京正遭受着威尔格的“制裁”……

阿克醒来时，发现自己正身处拉萨，原来是克麻里救了他。他提醒阿克：“象征着黑暗的恶魔已经复生，这个世界遭到了致命的威胁……另外美玲得到了重要情报，只要找到五块星之碎片（星のかけら），将它们聚齐在时间尽头的墓地就会有一颗星形成，同时黄金救世主也地渡降临……”

星之碎片收集计划

①在东京，阿克于左上方屋中的桌下找到一部通话器（トランシーバー），由此发觉有一少女正在地下水道中求救。经地下商店街道入水道，打不开的门要利用后面得到的水道钥匙（下水贮水池のカギ）通过。最终阿克会看到一头狮子和那求救的少女，可能你已经猜到了，狮子就是在战时之谷结识的莱姆……少女为了表示感谢赠送了星之碎片。

②从非洲撒哈拉沙漠（サハラ砂ばく）右上方进入隐藏入口，在发现的死尸身上可得星之碎片。

③澳洲大平顶岩（エアーズロック）上遇到的学者会赠送星之碎片。

④从奥里特西南部的树林乘幼鸟可到格陵兰（グリーンランド）。阿克进入中部的企鹅村（ペンギンランド），在交给右下方某一企鹅鲜花后便可得星之碎片。

⑤进入南美西部的亚斯达利加祭坛（アスタリカ祭だん），阿克把桌上的药喝完便会晕倒，从而接受亚斯达利加神的考验……当再次服用药醒来时就能从箱中取得星之碎片。

凑齐了五块星之碎片，阿克乘船来到南极的时间极头墓地（トライバレー），将星之碎片分别放入骷骨中，这时阿克的影子出现了……

第四章 英雄的出现

本章开头是一段很长的强制剧情画面，大意为：地底世界和地面世界有着共同的部分，但是地底世界象征着黑暗与邪恶……

离开房间，阿克收到了梅霍的书信，得知威尔格在西伯利亚东部建立了一座研究塔（ベルーガの研究所）。

立即出发，阿克经莫斯科向东进入西伯利亚平原（シベリア平原）的研究塔。

研究塔

众人相互配合着杀入研究塔，并且顺利地登上了威尔格的飞船。阿克在从菲达处取得七枚定时炸弹后，将其分别安装在七台电脑上。而后，大家来到船尾，没想到威尔格竟也在这里，原来他已经察觉整个计划的败落，故此想以救生舱逃走，但是恶有恶报，他被狂风卷进了飞速旋转的螺旋桨……

此时，飞船由于大爆炸而急速下降，就在这危急的时刻，罗伊德和菲达牺牲自己的生命使阿克一人脱离了险境……乘幼鸟返回地面后，阿克前往那个连接着地底和地面的大洞。在这里他遇到了久别的冒险家哥伦布。做完一切的决战准备后，他与哥伦布互道珍重后（交谈选第二项），便重新返回了地底世界的水晶村。在故乡，阿克经长老的引导进入了盖亚之石（ガイアストーン）的中心……

盖亚之石中心

在这里所有魔法都将失效。阿克与首先出现的黑暗盖亚交手时，唯一的攻击方法是用连击将其发射的光球弹回。经过一番苦战，黑暗盖亚将会变身迎敌，不过现在要比刚才容易对付，只要待其靠近阿克所在的石台时攻击即可。但是当他发射盖亚光线时一定要进行防御，否则后果不堪设想。

一切都结束了，地球上重现了光明和生机。新生命又开始了那无限的延续。



▲能自由地飞行，生活才真正有意义呀！

文/杨柯来 高健　责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

林则徐禁烟

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG

清道光年间，鸦片泛滥，国力衰微，政治异常腐败。1838年9月，禁烟派代表人物林则徐上奏道光："若我泄泄视之，是使数十年后，中原几无御敌之兵，充饷之银"。道光震动，遂坚定了禁烟决心，任命林则徐为钦差大臣，到广州禁烟。

广州武林人士，陈氏太极武馆馆主龙吟宇为林则徐爱国精神所感动，愿誓死追随林则徐禁烟，一道跟内外之敌展开了不屈不饶的禁烟斗争。

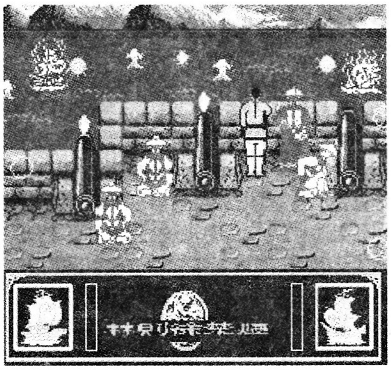
游戏《林则徐禁烟》便是以这一历史题材为背景，展示以民族栋梁林则徐、龙吟宇为代表的中国人民的抗敌斗争精神。"挥我铁拳，扬我国威，任它洋枪洋炮，风云雷电，更坚我禁烟决心。"《林则徐禁烟》不失为一部长人志气的爱国题材游戏。



游戏共分四关：玩家扮演主角龙吟宇广施绝计，与敌斗智斗勇，力擒广州头号毒犯"铁头老鼠"及二号毒犯颠地魂黑风林，然后智取贩毒敌船"老狼号"，最后于川息洋血战英舰，向世界宣告：中国人民是不可战胜的！

游戏采用手柄操作，操纵方便，手柄功能键有自己的特定意义：

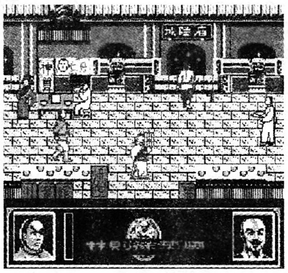
A：跳
B：对话；攻击
A+B(同时按下)：太极神功
先A后B：旋风腿
左(右)键+A：左(右)跳
左(右)键+A+B：左(右)跳打

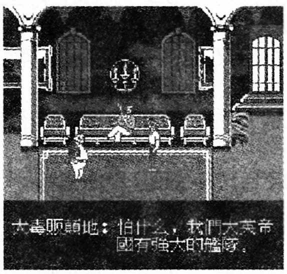


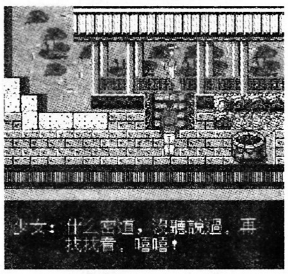
游戏画面的设计，由于IRQ技术的运用，克服了受PAT技术限制，8位机游戏画面单调的缺陷，使游戏画面立体感增强，并且，随着剧情变化而风格各异的背景设计，使游戏空间更加形象逼真。这也为游戏即时战斗模式的采用成为可能，增强了游戏的随意性与可玩性。

玩好游戏，希望有好的配乐。游戏《林则徐禁烟》中，音乐随着背景的转换，或急或缓，或轻松明快，或紧张飘忽，为玩家造就一种身临其境之感，更添一份历史的悲壮，感觉着实不凡。真是不可多得的好游戏！









地道战

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG

《地道战》大家也许是耳熟能详了，但其搬上游戏的舞台，人们也许还是第一次听说。善于挖掘历史故事与中华题材为游戏背景的外星科技人这次又给广大游戏家们一个惊喜，又可让玩家们大开眼界啦！

地道如迷宫。游戏共分四类，玩家主角高传宝得利用地道阻击敌人，保护群众，还得防止敌人往地道灌水、放毒气，曲折变幻的情节演绎与凶狠狡诈的敌人也许会令主角你焦头烂额，一筹莫展。不过，兵来将挡，水来土淹，你总会找出合适的解决办法，使你能在地道中穿梭自如，发威除敌。

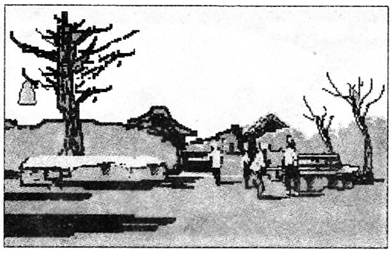


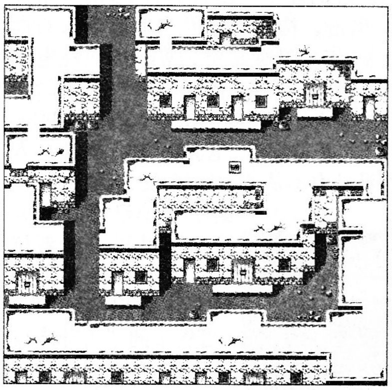
当然，地道战中你绝不会玩空手道，游戏中为你提供了武器类、药品类等诸多物品可助你一臂之力。

武器类：

(1) 大砍刀：从村民手中获得，与敌人肉搏战时使用。

(2) 红樱枪：从村民手中获得，与敌人肉搏战时使用。





(3)手枪、步枪：与敌作战时使用。

(4) 子弹：每枪配有 50 发，用完后可以从敌人身上拣到。

物品类：

(1) 大药箱：地道中消灭敌人后获得，用于恢复体力。

(2)湿毛巾：从村手中获得，用于防毒气。

(3)土铲：从村民手中获得，用于挖掘排水通道，并可挖掘通向敌人炮楼的地道。

(4)棉被：从村民手中获得，用于堵住毒气口。

(5) 木梯：从村民手中获得，在两个房顶之间架设天桥。

外星科技人总在探索与创新！本游戏一改诸多 RPG 游戏的单线索布局，采用多线索结构，这样，主角的活动空间更灵活，主角可在任意场景中移动杀敌，但成功效果却不一样。并且，推进式战斗模式的运用，使游戏的战斗部分更为激烈紧张刺激。游戏还参照电影《地道战》的情节安排了一些物品，可由玩家自行运用，玩起来玩家肯定会说：嘿，过瘾！

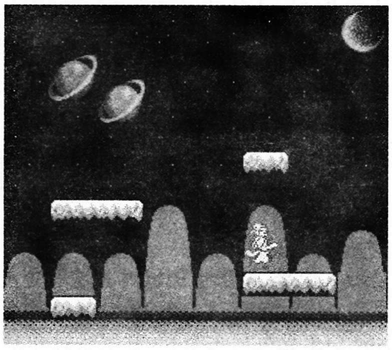


镜花缘

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG + AVG

中华民族有着悠久的历史文化渊源，几千年的文明使我们的祖先留下了许多宝贵的文化遗产。《水浒传》、《西游记》、《西厢记》、《镜花缘》、《红楼梦》这些故事家喻户晓，广为流传，千百年来经久不衰。外星电脑公司新近推出的 8 位元游戏《镜花缘》，便向人们讲述了这一脍炙人口的民间故事。

武则天时代，秀才唐敖赴试中探花，但因与反对武则天的唐室旧臣徐敬业、骆宾王等结拜弟兄，被人告发，探花被革，降为秀才。从此，他绝意功名，泛海出游，历观海外诸国异人异物后，终有所悟，遁入仙山小蓬莱，得道成仙。



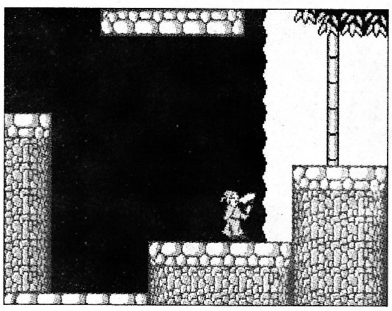
游戏中玩家扮演唐秀才，不畏路途艰险，力克山禽怪兽，抵住种种诱惑，终于修道成仙。游戏中传奇的神话色彩，不俗的异国风土人情，艳丽的奇花异草，为玩家造就了一种身临其境之感。

为助玩友们尽兴，现将游戏的基本资料稍作公开。

游戏开始后，玩者可在 OPTION 中，选择难度和生命数，难度有易、中、难三等，生命数为 4、8、12 条。玩者可根据游戏提供的主角位置路线图进行选关，游戏共有 6 大关，每关有两小关，打死每关的魔头后方能入关。前 5 关玩者可任意选关，5 关都过后，方能到达第六关仙山小蓬莱。游戏时，主角生命全部丧失后，玩者有 3 次续关机会，若仍未能过关，则只有 GAME OVER 的命运了！

生命指数：每条生命 4 滴血，遭到攻击后减少一滴血，4 滴血全部消耗，即失去一条生命。

子弹威力：有三种子弹，随着宝物的得到而增加攻击能力。主角最初的子弹攻击力最弱，每得到宝物，子弹的威力就增加，当主角消耗 4 滴血失去一条生命后，子弹的威力又恢复到最初状态。



游戏中主角要靠杀死敌物获取宝物，游戏中可供主角获取的宝物有以下 7 种：

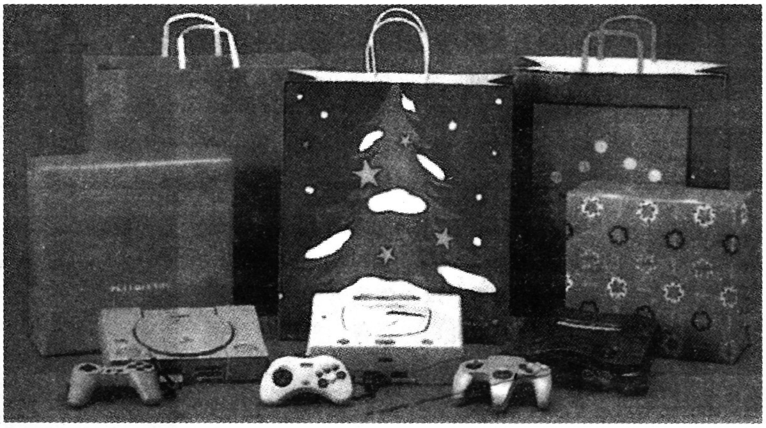
肉　芝：无敌三秒
朱　叶：一条生命之内补血
仙　草：改变子弹，威力加倍
草　莓：子弹射速变快
幸运星：补足所有失去的生命
玉　米：敌物爆炸



It's Proud It's Proud

文/SHADOW PHOENIX

回首1996年，原本那蓝蓝的天空已被业界的战火映红，PS、SS和N64三位大将军瓜分江山，到处旌旗招展、战鼓撼天。94年末几大诸侯企图割据天下的局面已经瓦解，96年初本来只是PS与SS两名至尊“双雄会”的场景，在6月23日任氏三代目——N64的进击下，“三国”局面初露端倪。但真正令PS及SS两位32bit“帅”哥感到威胁的还是在接近冬季时任氏新作的发表及众多厂商参入N64的消息和那更可怕的64DD磁碟机准备登场的“晴空霹雳”。可SS及PS的玩家大可放心，除非“64DD”能顺利诞生并茁壮成长，且64推出数款让人心动的力作，(这种可能性也许到今年底也难以实现吧?太悲观了吧!)否则凭着众多御用金牌杀手公司的鼎力支持和两种主机甚优的机能，任氏黑手笼罩天堂的梦只能是痴人说梦，但恐怕假以时日这就会成为现实了?!话虽这么说，任天堂经过“VR BOY”的失败后极力扶植的超新星N64却未见有何大举动，肯定会卧薪尝胆，东山再起的。以它出类拔萃的机能及未来的一片光明天空，过不了一年半载，它的威名定会再度象先辈那样远播四海。在一群即将辅佐这位“君王”君临天下的配件“大臣”的协力下，重新将任氏大旗遍业界也不再只是句口号……

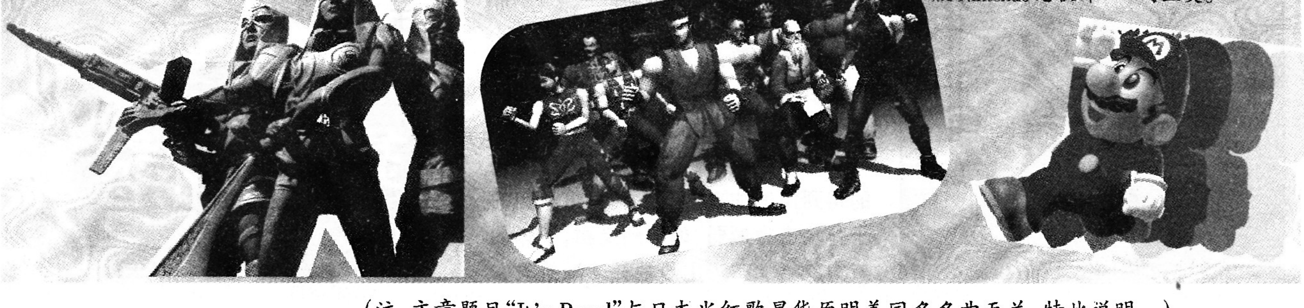


▲这就是三位“巨头”在去年圣诞节时的“节日盛装相”。

大家一定纳闷，究竟这是在说什么，又说好，又说坏?我SHADOW PHOENIX也有些晕了，不过不是有句话说“群众的眼睛是雪亮的”吗?见仁见智就要看玩家的喜好了，业界争斗得激烈，玩者越幸福，其中的道理大家应该知道了。总之96年是业界辉煌灿烂的一年，虽没有94年次世代五路豪杰掀起的“诞生风暴”那样惊天动地，从3月3DO的登场，到11月22日SS的发卖，12月3日PS的上市及12月23日PC—FX的出击，构织出业界史上最令人心潮澎湃的画卷；也没有95年双雄耀星空，WIN95吒咤电脑界、任氏二代目SFC的巨作频频进攻等等壮阔“史诗”的上演。96年只有更残酷的争斗，更现实的战争，3DO和PC—FX全球性的彻底崩溃(尤其是前者，笔者的3DO已被打入冷宫，好惨!)；SFC已明显力不从心，在PS及SS的围攻下到了秋季已无什么大部头作品可与前者抗衡；千呼万唤始出来的N64的出师不利。(当然未到“出师未捷身先死”的地步)96年只有坐山观虎斗，看看究竟是你的光环灿烂，还是我的Station多人PLAY。尽管PS的总销量已超过1000万台(截止96年11月30日)，但这也并不代表销量在其之下的SS就败给了它，君不见年末SS的疯狂反击吗?但现实总是残酷的，任氏叛将SQUARE在1月31日发售的3枚组超级巨作《FF Ⅶ》是否能将PS的出荷总数再次提高一个阶段，恐怕答案只看一个：会!这时的SS又会怎么办呢?是会“邀”来“E”社去做《勇×××龙Ⅷ》来与《FF Ⅶ》决一雌雄，还是有其它什么更大的瞒天过海的阴谋呢?

对于96年，只有一句话，业界诸多精英所做的一切让我们自豪、骄傲，It's Proud!为他们而骄傲，为业界的繁荣而骄傲!同时作为拥有灿烂文明历史的我们来说又不得不去反思，何时中国自己的游戏机能加入这场纷争，自己的GAME能让天下玩家为之蠢蠢欲动呢?我们期待着，盼望着，到了那一天，我们会为身为国人而骄傲，It's Proud!那么下面我们就一起重温一下那些曾令玩家们心旌激荡的Good Game吧!

▼(左起)SONY的SCE三女郎假想塑像、SEGA新召杀手——VR战士、残像版Nintendo老伙计——马里奥。



(注：文章题目“It's Proud”与日本当红歌星华原明美同名名曲无关，特此说明。)



▲嘿，舞、由莉干什么呢？谁也打不到谁！(选自《'96格斗之王》)。



▶我真宫寺樱可是要捍卫土星的尊严的(选自《樱大战》)。

①SATURN 光环篇

通过又一年的沙场实战，土星已从翩翩少年走向成熟，面对强敌PS仍不改初衷，誓与其一争天下。但自从史氏加盟PS并宣布数款大作即将于97年登场时，土星有些胆寒了，不久GD—NET的成立为它重新鼓起了勇气，SEGA几部超强街机劲作的移植计划也令它的拥趸们欣喜若狂。大敌当前，97年土星会以怎样的形象去面对万千玩家，以怎样的心态去迎战"敌方主帅"太空战士呢？土星光环的光芒能否依然灿烂，这一定是玩家们关心的话题，怎么说呢，即使PS有通天的本领，也不可能"只手遮天"，让SS的光芒无法照耀大地。起码对许多玩家来说对SEGA的感情远远大过SONY吧！

下面对SS今年推出的软件做个颁奖吧，标题是"无责任颁奖"，仅供大家参考，请毋以此为标准(后同)！



▲几路机械英雄会师《电脑战机》。



▲这就是《ENEMY ZERO》中的"英雌"罗拉(很是有股男儿的帅气吧！)。

"SS无责任颁奖"名单

最佳2D格斗游戏：(金奖)'95格斗之王
(银奖)街头霸王ZERO 2
(铜奖)侍魂之斩红郎无双剑

最佳射击游戏：(金奖)VR战警2
(银奖)电脑战机Virtua On
(铜奖)飞龙Ⅱ

最佳3D格斗游戏：(金奖)格斗之蛇对VR战士
(银奖)格斗之蛇
(铜奖)空缺

最佳RPG游戏(金奖)LUNAR
(银奖)光明圣柜
(铜奖)黑暗救世主

最佳冒险游戏(金奖)ENEMY ZERO
(银奖)月花雾幻谭
(铜奖)空缺

最佳动作游戏(金奖)Nights
(银奖)吞食天地Ⅱ
(铜奖)空缺

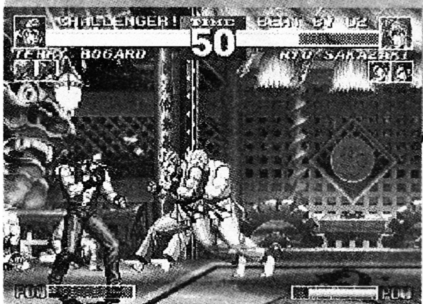
最佳SLG游戏(金奖)樱大战
梦幻模拟战Ⅲ
(铜奖)皇家骑士团2

最佳智力游戏(金奖)超级方块霸王Ⅱ X
(银奖)泡泡龙2X
(铜奖)空缺

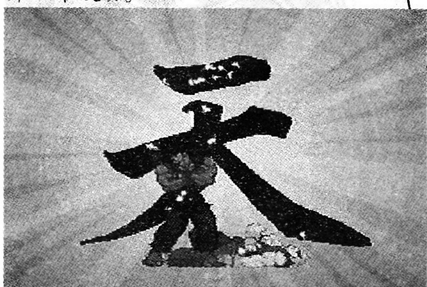
最佳体育游戏(金奖)J联盟胜利足球96
(银奖、铜奖)空缺

最佳赛车游戏(金奖)DAYTONA USA Circuit Edition
(银奖)世嘉拉力PLUS
(铜奖)空缺

特别荣誉奖：《樱大战》、《Nights》、《96格斗之王》



▲《'95格斗之王》中的经典招式——"龙虎乱舞"正在发动。



▲但愿早日土星能够象隆一样成为"杀意SATURN"！



②PLAY STATION 前线篇



▲《铁拳 2》开场动画中美丽的 NINA 小姐。



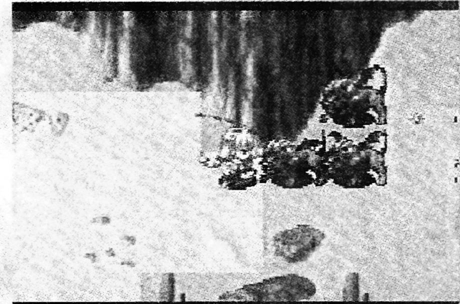
▲《魂之利刃》的 NAMCO 原创海报。

家电界的皇者 SONY 进军游戏界在一开始只是被人们视为一匹黑马，如今可要对它刮目相看了。拥有强大的机能，优秀的公司等作强大后盾的它不负众望，即使 95 年未能一显其十足霸气。但在 96 年可算是出尽风头，让老将 SEGA 也不得不小心这位“恐怖”的对手了。值得一提的是 PS 的 2D 格斗始终远远不及 SS，是 PS 的弱项。96 年几部成功作品的推出和诸多因素致使 PS 的销量“飞黄腾达”，今年 PS 更是“春风得意”，但究竟在这场业界无尽头的战斗中鹿死谁手现在说似乎定论太早了些，PS，继续努力吧！

还是来看看它的“无责任颁奖”吧！



▲灿烂的浩瀚银河系是要由我保护的(选自《新超级机械人大战》)！



▲《妖精战士Ⅱ》是个令软体动物也兴奋的游戏。

今年会成为 PS 年吗？

“PS 无责任颁奖”名单

最佳 3D 格斗游戏：(金奖) 铁拳 2
(银奖) 魂之利刃
(铜奖) 星饷斗士

最佳 RPG 游戏：(金奖) 妖精战士Ⅱ
(银奖) 女神异闻录 PERSONA
(铜奖) 廷达尔之心

最佳射击游戏：(金奖) 首领蜂
(银奖) GALAXIAN³
(铜奖) 空缺

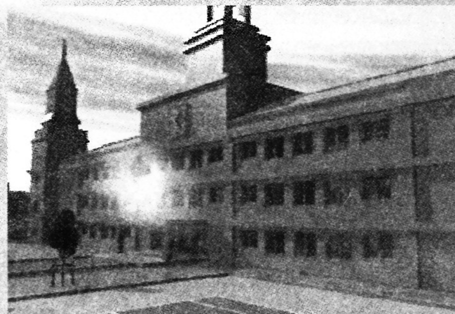
最佳 SLG 游戏：(金奖) 新超级机器人大战
(银奖) 春风战队
(铜奖) 银河女警 2086

最佳冒险游戏：(金奖) BIO HAZARD (生化危机)
(银奖) OVER BLOOD
(铜奖) 警察故事

最佳赛车游戏：(金奖) RAGE RACER
(银奖) 首都高赛车外传
(铜奖) 空缺

最佳体育游戏：(金奖) J 联盟实况 WINNING ELEVEN' 97
(银奖) HYPER 亚特兰大奥运会
(铜奖) 空缺

特别荣誉奖：《BIO HAZARD》
《魂之利刃》



▲ 庄子“梦蝶”的传奇也出现在《女神异闻录》中了。



▲《RAGE RACER》中的 RACE QUEEN 永濑丽子。



③NINTENDO64 沉睡篇



身价不菲，但自去年夏季推出后至今仍无大起色的超世代主机，拥有目前为止最强机能的它在PS、SS两大杀手的围攻下似乎有些象一头沉睡的狮子，正类似早年拿破仑形容中国的话语，一旦它醒了，业界将为之倾倒。虽然96年内推出的作品还未到十部，且其中不乏有些乏味的节目。但作为一个新时代机种的象征，其功不可没。看今年它的表现吧，相信不久它就会睁开惺松的睡眼，大吼一声，立足于世界的顶峰，不然何以显示昔日“任老大”的“大哥”本色呢？

限于软件品种过于短缺，只设立一名奖项！



年度最佳游戏金奖
（包括所有机种）
《超级马里奥64》





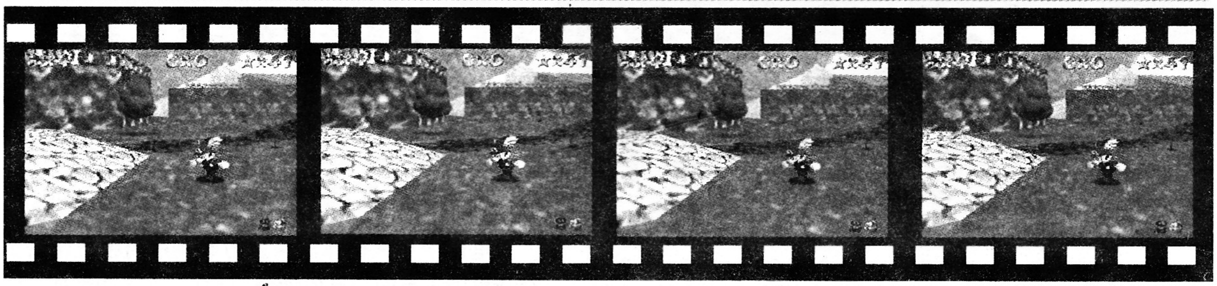
▲看清楚，我是WARIO(选自《超级马里奥赛车64》。

软件发售一览表

日期	软件
6月23日	超级马里奥64（ACT） 飞翔之翼64（SPG） 最强羽生将棋（TAB）
9月27日	WAVE RACE 64(赛艇)（SPG）
11月22日	J计划2（AVG）
11月29日	荣光之圣安德鲁斯高尔夫球（SPG）
12月14日	超级马里奥赛车64（RAC）
12月20日	实况J联盟 PERFECT STRIKER（SPG） 超空间职业棒球王（SPG） 麻雀 MASTER（TAB）

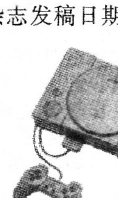


▶乘风破浪，勇往直前！(选自《WAVE RACE64》)。



粗略地将96年三位现役大将军的状况讲了一番，争霸的局面可窥一斑。现在已是2月了，许多超强软件相信已经登场混战了吧，(限于杂志发稿日期提前，时间很紧，







SORRY!）PS会否以“FF Ⅶ”做强力后盾风光地不亦乐乎，而SS和N64只有流着口水看别人“发达”吗？相信这是不太可能的，(起码是后半句)。但就目前形势似乎对PS极为有利。在去年冬季已经以超过1000万台的全球出荷量雄踞各机种之首的基础上，光吃老本就够恐怖了，(PS当然不会就此止步了）加之今年的状况似乎比去年乐观许多……今年恐怕还是这3台主机的天下，其他的各路人马也只有望洋兴叹的份儿，也许只有将希望寄托的3DO的“梦幻搭档”M2的身上了。凭着WARP的饭野社长对它的信任，猜想它是不会象3DO那样过早退隐江湖，金盆洗手的吧！

期待三大将军法宝快快出山，好不辜负亿万玩家那秋水也被望穿的眼神！什么《VR战士3》、《BIO HAZARD2》、《武士之刃》、《星球大战（N64版）》等等大作快快放马出来遛遛吧！

唉，累死了，历来写这样的文章的结果是吃力不讨好，加上本人水平有限，其中定有许多遗漏或错误之处，请各位玩家海涵。总之通过上面的叙述，大家定会对96年这战大纷飞的业界说一句“It’s Proud”吧！



不可完成的使命

冒险使命 绝地任务

还记得去年最后一部引进大片《MISSION：IMPOSSIBLE》(译《碟中谍》)吗？那曲折的情节及精彩的电脑科技一定还留在你的脑海中吧！此次以此故事为主题的 N64 版即将出动，来看看这使命能否完成吧？

N64 厂商 PACK－IN－SOFT 类型 AVG 容量未定 发售日 97 年春预定



由 60 年代英国同名电视剧改编的电影去年在美上映时即高居票房之首，逐渐也成为全世界范围内受欢迎的影片。本片由著名影星汤姆·克鲁斯主演，故事开始于纪录有分布在全球各地谍报员姓名资料的机密文件，CIA 集结各个领域的专家，但他们真正的身份到底是……？游戏中，身为情报组织 IMF 一员的玩家——你必须执行上级赋予的不同任务。玩家可使用出现的各种道具，来解答无数的谜团。再加上可 360 度变更视点为垂吊式摄影机，更加强了本游戏的紧张气氛。另外随着任务的不同，你还需配合射击子弹等动作来打倒敌人(融有 ACT 要素)！

游戏中会有许多人物登场，你与他们的应对方式对往后游戏有极大影响，可让故事的展开方式发生诸多变化。最初的任务指示，也与电影一样是从潜入布拉格的大使馆开始。除此之外也有在隧道中的高速列车上的惊心战斗、以及进入 CIA 本部窃取机密资料等毫不逊色于电影画面的舞台。

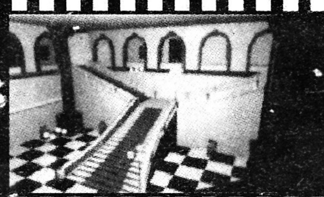
绝对没有不可完成的使命！“职业特工队”待命出击！！！



▲大使的办公室自然要悬挂美匈(牙利)两国国旗。



▲豪华的使馆大厅可不是平常人能进入的。



▲画面场景都是由 POLYGON 绘制的。



▲在使馆枪战中视点会自动向指定位置移动。



▲用笔记本电脑进入网络来搜集情报。



▲背后发生大爆炸，躲闪不及就会……

充满压迫感所描绘而成的画面

由于利用了捕捉真人动作之动态捕捉系态，使得游戏角色动作极为逼真。又因为采取了录影画面，电影及动画之交叉剪辑来制作游戏，故与真实画面不相上下(夸张地说)。

间谍常用之特殊道具纷纷显身

电影中被人们津津乐道的间谍所用独特精密道具在游戏中自然也会出现，而且许多都是完成任务的关键所在。道具都是以多边形描绘而成，调查时会很有趣的。(咦，RPG?)

接下“任务挑战状”吧！

一开始你就会接到执行任务的指令，共有 10 项任务必须完成。而为了顺利达成任务，玩家必须要掌握任务状况及作适当正确判断才行。只有完成了“任务 1”才能接到“任务 2”，否则无法进行次项任务。下面让我们先来看看“任务 1”是什么东东吧！

MISSION Ⅰ：取得 NOC 名单

最初的任务是以和电影设定相关的形式开始的，其登场人物或是舞台都与电影内容相同。由于有位神秘人物从 CIA 中偷走了 NOC 的名单，名单上记录的就是潜伏在世界各地的情报人员档案，如果被人利用，CIA 的机能就会瘫痪。因此任务的目的就是夺回名单及逮捕神秘人物。任务的关键就是潜入收藏此名单的波兰英国大使馆，剩下的事就交给你了，但愿你会象《街霸 ZERO2》中的 ROLENTO 轻松地说一句：“MISSION COMPLETE”……

来，随着 U2 乐队那充满动感的乐曲一起在特工的诡异且危险的世界中冒险吧！

责编/SHADOW PHOENIX

实况J联盟足球 PERFECT STRIKER

绿茵杀手64出击

柯纳米所擅长的实况比赛游戏，特色是有3D立体的逼真选择动画，以及精彩动人的球类比赛。其关键是它摸拟了真实人类的动作，也就是采用了全新的捕捉动作绘画技术以作出逼真的影像。正因如此，球员的一举一动，不论是传球或拦截铲球，在此新一代的动画绘制术下，无一不被真实重现在萤幕之上。比赛实况亦因此让人觉得临场感十足且过瘾。

N64	厂 商 KONAMI	类 型 SPG
	容量未定	发售日 96・12・20





▲在紧张的射门状态时，理应可看到如此精采的画面吧？

游戏中，选手们可以敏捷的身手斜向奔驰着进行比赛。不论是带球或者是奔走行进都十分的逼真动人。特别是在一对一的竞走夺球精彩画面下，选手们的动作以及选手身体的协调性，都有相当惊人的完美表现。

以3D摇杆进行多彩多姿的游戏

以往的操纵杆在进行动作游戏时，移动方面有受少许的限制。但若使用可360度回转的3D摇杆时，便无此方面的限制。另外，亦可轻易的做出佯攻的动作以及随意的变换进速度。故它有着十分方便的操作性能。

操控器

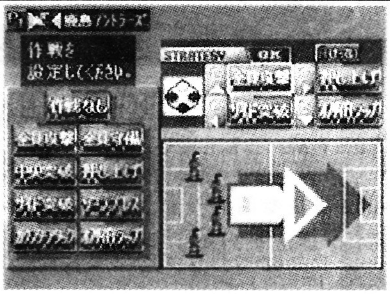
此种3D摇杆的最大特色是可用手指摇动的感觉来操控角色。然而，3D摇杆将在类比讯号的精密传输下准确的控制踢球的感觉。也就是说，玩家可以利用操纵自如的3D摇杆，随心所欲的控制球员的任何踢球动作。

移动

在以前所见的足球游戏，球员的奔走速度仅有二段左右的速度变换。然而，应用了3D摇杆技术后，不但可斜向走动，速度的变化也加多了。

佯攻

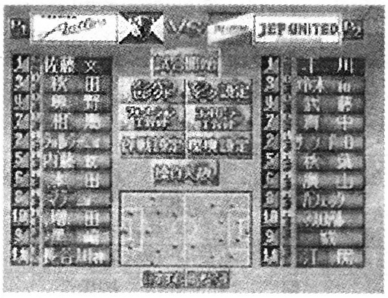
"佯攻"是足球运动上常被应用到的踢球技术。足球员可利用此踢球技术来过人及欺骗对方球员。若能充分的利用此项踢球技术，将可让你发挥更多的作战策略。



▲选择有利己方的进攻战略。

以真实的联盟球员和战术正式展开足球赛

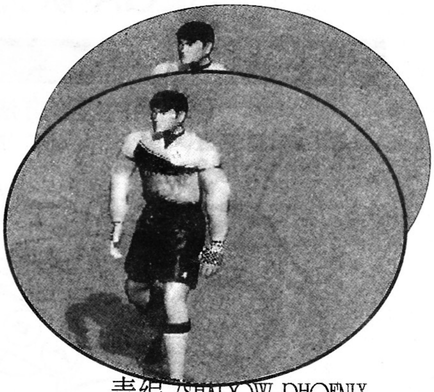
游戏之中纳入了日本J联盟中的16支足球俱乐部，且保有各球队所拥有的特色。比如说，各球队所持有的特殊战术，都将在足赛游戏之中忠实的被再现出来。而且想于比赛中变更战术，亦可利用编辑功能来改变。另外，每支球团的球队亦拥有其声援的球迷啦啦队。



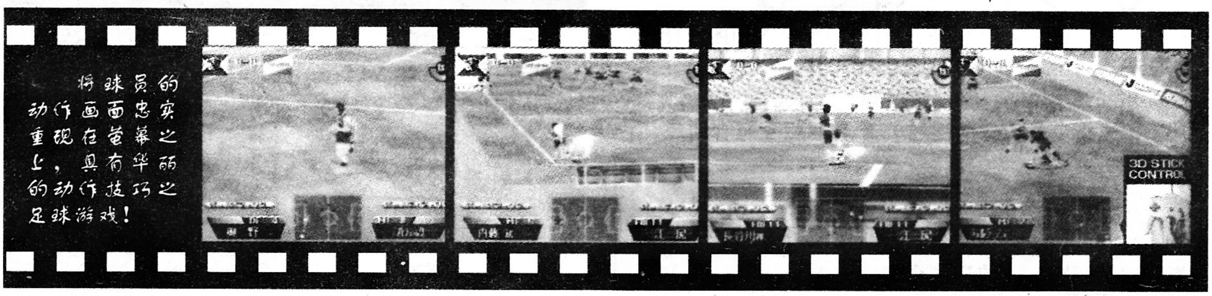
▲以实有的球队来进行足球大赛。



▲充分的运用各种作战策略，以赢得联盟冠军为目标。



责编/SHADOW PHOENIX



梦幻之战——VR 战士对格斗之蛇

FIGHTERS MEGAMIX

3D 格斗入门篇

文/特工黄

SS	ACT	CD－ROM
	SEGA　96 月 12 月 21 日发售	

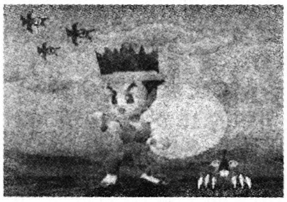
自从 1993 年首款 3D 格斗游戏——SEGA 的《VIRTUA FIGHTER》面世以来，传统的二维格斗游戏就受到了前所未有的挑战，就连 CAPCOM 也不得不开发 3D 版的《街霸 EX》，可见 3D 格斗是未来格斗游戏的大势所趋。本文以 SEGA 新推出的《FIGHTERS MEGAMIX》为例，详细讲解了它的基本系统，并通过对典型角色的招式分析来引导初学者步入 3D 格斗的神妙世界。同时也希望 3D 格斗的高手积极投稿，把自己的实战经验、心得体会让更多的玩家分享！

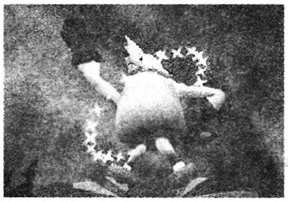
集合了 AM2 研著名角色的 3D 格斗游戏

一直以来，人人都以为 SEGA 的 AM2 研是专门开发业务用机游戏的部门，但这款《FIGHTERS MEGAMIX》就是 AM2 研首次推出的 SS 版原创软件（而不是移植版），无疑表明 AM2 研今后将会相当重视 SS 的软件开发。

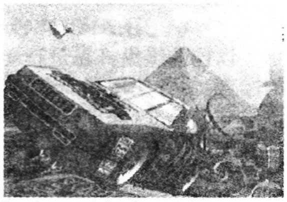
本游戏不仅集合了 AM2 研移植至 SS 的两款最受欢迎的 3D 格斗游戏《VIRTUA FIGHTER 2》和《FIGHTING VIPERS》中的角色，甚至还有《VIRTUA COP 2》、《格斗索尼克》、《DAYTONA USA》、《VIRTUA KIDS》这些 AM2 研著名 3D 游戏中的角色。

游戏的系统主要是以《格斗之蛇》为基础，并融合了《VF 3》中的许多新系统。战斗的舞台则分为两大类：一种是像《FV》那样四面由墙壁所包围的舞台；另一种则是永无止境的舞台。





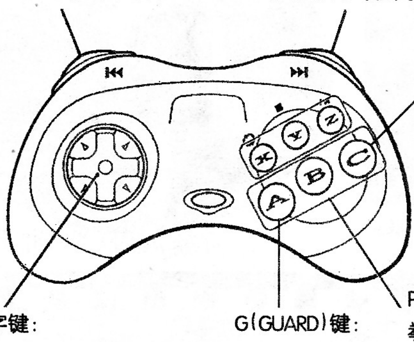




SEGA 认为：3D 格斗之基本规则应该是…

操作方式和指令表达

■手柄的操作方法



招式指令是由方向键与 P、K、E 间相互组合而成：

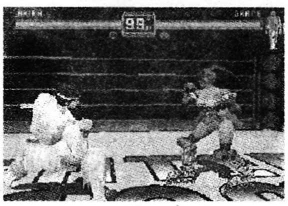
→	快速按键（1/60 秒内）	例：↘K
⇨	持续按键	例：⇧P
+	前后指令同时输入	例：P＋K
指令间无间隔	前后指令顺序输入	例：PPK

站立防御和蹲下防御的区别

攻击方法	站立防御	蹲下防御
上段攻击	可	避开
中段攻击	可	不可
下段攻击	不可	可
上段投掷技	不可	避开
下段投掷技	可	不可
上段防御崩坏技	不可	避开
中段防御崩坏技	被破坏	被破坏
下段防御崩坏技	可	被破坏

角色的基本动作

指令	动作
⇨	前进
⇦	后退
⇩	蹲下
↑	小跳跃
⇧	大跳跃
→→	突进
←←	疾退
→⇨	前冲
E	向画面深处闪避
↓＋E	向画面外闪避



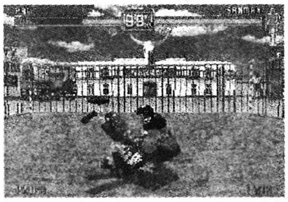
投掷技和反投掷

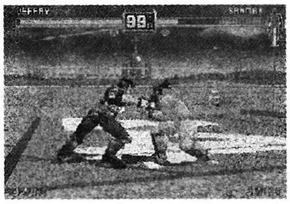
普通的投掷技基本上有两个特征：一是出招方法多是用P+G组合形成；二是只对站立的对手有效，即所谓上段投掷技。

当然，凡事总有例外，某些角色就拥有攻击蹲下对手的下段投掷技及威力奇大的“必杀”型投掷技。

至于反投掷指的是在对手使用普通投技时，马上也使用相同的P+G技巧，就可以挣脱对手的投技甚至反投对手。



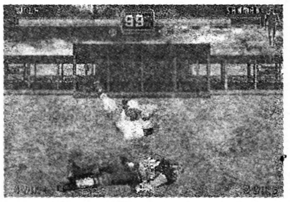


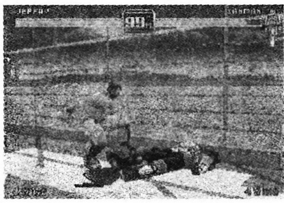


追打倒地的对手

倒地压制技：这是对手倒地后从空中进行压击的技巧，所有角色共通的指令都是↑+P，它的特点是威力大，但滞空时间和压制落空后的破绽也较大。

倒地追击技：对手倒地后在地面向对手追击，常用的指令是↘+P或↘+K，虽然威力不如前一技巧，但招式破绽很小，出招则更为迅速，对手是很难逃脱的。





倒地后起身的技巧

倒地后不按任何键，一定时间后角色自然就会爬起，但这样很容易就会被对手所追打，所以倒地后一定要连按G键以缩短起身的时间，同时再配合十字键的各个方向选择以下的各种起身技巧。

倒下后按↑：向画面深处侧滚起身。



倒下后按↓：向画面外侧滚起身，这和前一种技巧一样都是常用于回避对手倒下追击的技巧。

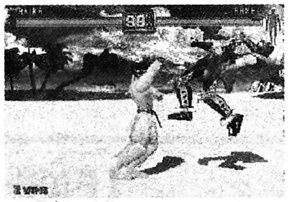
倒下后按→：前滚起身，这是倒下后为接近对手而采用的起身方法。



倒下后按←：后滚起身，能够拉开与对手的距离，可谓安全的起身法。

浮起技

将对手打浮在空中，就可以享受空中追打的乐趣了，但《VF2》和《VIPERS》的浮起高度实有天渊之别，不过在本游戏的OPTIONS中则可将两者高度统一，在《VF》模式中即使是《FV》的角色也不会高高浮起；相反在《FV》模式中，《VF2》的角色也可以高高的浮起。



受身

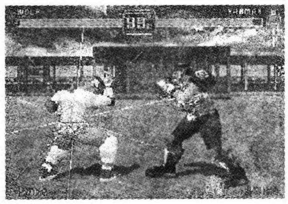
当被轰飞至空中时，只要同时按P+K+G就可以使用受身技巧调整姿式，以便安全着地，但如果又被对手的空中追打击中的话，就会再次中招浮空。所以尽量要在对手无法空中追打时使用受身，这样往往能让对手的倒地压制技落空，随后就可以趁其处于收招的破绽时进行反击。

此外，受身之后是可以马上使用空中攻击技巧来反击对手的，不过在时机的把握上相当不易。

防御反击技 GUARD & ATTACK

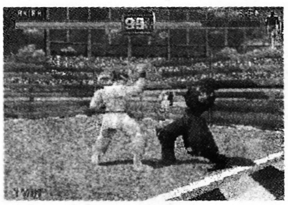
这是能够防御住对手的上、中段攻击，然后再进行反击的技巧。这本是《FV》角色的专用技巧，不过本游戏中全部的角色都拥有了该技巧。

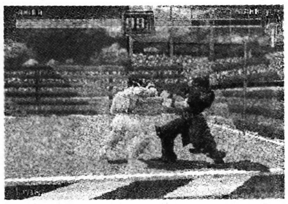
防御反击技虽然易用，但却无法防御对手的下段攻击和投技，而且出招、收招的时间都太长，对手只要也用防御反击技就能轻易破解。



防御崩坏技

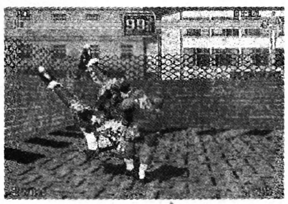
顾名思义，就是打破对手防御姿势的技巧，然后再用其它招式进攻。例如结城晶的开胯和击步翻胯就分别是上段和中段的防御崩坏技。





返技

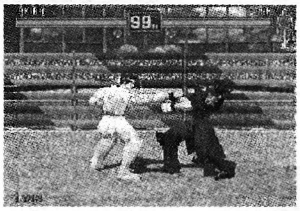
返技原是《VF》中的高等技巧，就是用“以其人之道还治其人之身”、“四两拨千斤”也不足以表达其真髓。结城晶、陈佩都是使用返技的佼佼者，此技的的最大特点是在必须在对手攻击时方可使用，所以对玩家的反应和操作准确度都是个极其严酷的挑战。



简单也是最重要的技巧

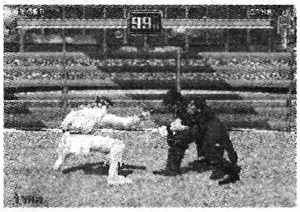
这里列举的是所有角色共通的5种技巧，也就是基本的上、中、下攻击技。虽然“基本”，但它们在战斗中的实用性和重要性却不容忽视，它们的攻击判定发生时间、招式的有效距离也都各不相同，可谓是招式之本。

■上段拳　P



◀超简单的技巧，常用于牵制对手，也是连续技的重要起手式。

■下段拳　↓P或⇩P



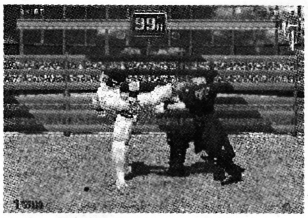
◀趁对手连续攻击的间隙用于反击对手，也是破解投技的有效武器。

《FIGHTERS MEGAMIX》典型角色拆招解式

■结城晶　AKIRA　作为《VR战士》的主角，功力自然相当不凡，每招每式都充满阳刚之气，就招式的威力和技巧的全面性而言无人可出其右。本作中的结城晶就连《VF3》中的新招也会用，想以技巧取胜的玩家一定不会放过他。

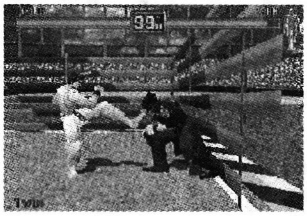
技巧名	指令	攻击特性
P组合技		
冲捶	P	上段拳
崩捶	⇩P	下段拳
八门开打	PP	上段拳＋中段拳
上步顶肘	→P	中段攻击
里门顶肘	→→P	中段攻击
跃步顶肘	→→→P	中段攻击
上步冲掌	←→P	上段攻击
扬炮	↘↘P	中段拳（浮起技）
猛虎硬爬山	⇩→P	中段攻击
白虎双掌打	⇩←→P	中段攻击
K组合技		
升腿	K	上段踢
侧腿	↘K或↘K	中段踢
易前腿	⇩K	下段踢
左踹脚	→→K	中段踢（浮起技）
连环腿	→→KK	中段踢2发（浮起技）
背向攻击技		
拳背捶	背向敌时P	上段拳
背落劈	背向敌时↓P	下段拳
拳背捶	背向敌时⇩P	下段拳
背腿	背向敌时K	上段踢
破膝腿	背向敌时↓K	下段踢
地旋腿	背向敌时⇩K	下段踢
倒下追打技		
枪下炮	敌倒下时↘P	倒下追击技
击崩捶	敌倒下时↑P	倒下压制技
跳跃组合技		
落步斜捶	↑＋P	小跳跃中段拳
落步捶	↑P	小跳跃中段拳
跳刺腿	↑K	小跳跃中段踢
登脚	⇧＋K	大跳跃中段踢
落击双捶	⇧→P	大跳跃中段拳
飞弹腿	⇧→K	大跳跃中段踢
风门倒坏	⇧←K	大跳跃中段踢
釜刃腿	着地时⇧K	大跳跃中段踢
P、K组合技		
环捶腿	PK	上段拳＋上段踢
P＋K组合技		
跳山崩捶	←→P＋K	中段攻击
铁山靠	←→→P＋K	中段攻击＋蹲防崩坏
马步冲靠	⇩→P＋K	中段攻击（浮起技）
搜下崩捶	↘P＋K	下段攻击
前冲攻击技		
前冲攻击1	前冲中P	中段拳
前冲攻击2	前冲中K	中段踢
前冲攻击3	前冲中P＋G	中段拳
前冲攻击4	前冲中↓K	下段踢
前冲攻击5	前冲中P＋K	下段踢
K＋G组合技		
龙枪式	↘K＋G	中段踢
马步顶肘	↘K＋G→P	中段踢＋中段拳
修罗霸王靠华山	↘K＋G→P	
	←→→P＋K	连续技
P＋K＋G组合技		
崩拳	P＋K＋G	中段拳
贴山靠	←→P＋K＋G	中段攻击
防御反击技	←P＋K＋G	中段攻击
崩击云身双虎掌	近身P＋K＋G	
	←↘P＋K↓←/→P	连续技
K＋G组合技		
独步顶膝	K＋G G放开	中段踢
P＋G组合技		
开胯	→P＋G	上段防御崩坏技
击步翻胯	↓P＋G	中段防御崩坏技
倒身搂腿	近身P＋G	上段投
弓步顶肘	敌侧近身P＋G	横投
大折江	敌背后近身P＋G	上段投
狮子抱月	近身↘P＋G	上段投
狮子抱月	背向壁近敌↘P＋G	壁技
进步里胯	近身↙P＋G	上段投
大缠崩捶	近身←→P＋K	上段投
心意把	近身↙→P＋G	上段投
鹞子穿林	近身←↘P＋G	上段投
顺步翻胯	近身←↓P＋G	上段投
返技		
外门顶肘	←P＋K	上段P返
单翼顶	←P＋K	上段K返
外门顶肘	↙P＋K	肘返
上步冲靠	↙P＋K	中段K返
旋风双撞	↙P＋K	膝返
冲天靠	↖P＋K	翻滚踢返
翻身单打	↓P＋K	下段P返
双拍手	↓P＋K	下段K返

上段踢　K



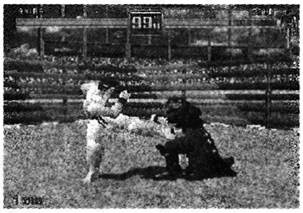
◀比上段拳的威力更大、看到对手有大的空隙时，就可用此技踢倒对手。

中段踢　↘K



◀是长距离的腿技，用于牵制对手或是破坏对手的蹲下防御。

下段踢　↓K或↓K



◀比下段拳的攻击距离长，适合当作离对手有一定距离时牵制技。

■葛蕾斯　GRACE

她是《格斗之蛇》的一号女主角，杀手锏是用腿系的中、下段组合攻击来令对手上下改变防御姿势。此外，以频密的拳击中止对手的动作，顺势上前投掷也是极有效的战术。要想让对手疲于奔命吗？那就使用她吧！

技巧名	指令	攻击特性
P组合技		
SINGLE BEAT	P	上段拳
SIT BEAT	↓P	下段拳
DUAL BEAT	PP	上段拳＋中段拳
TRIPLE BEAT	PPP	上段拳＋中段拳2发
QUAT BEAT	PPPP	上段拳＋中段拳3发
VULCAN BEAT	PPPPP	上段拳＋中段拳4发
WALL SAP	接近墙PP・击中后P	上段拳＋中段拳2发
BLOCK SLAP	←P	中段拳(防御反击技)
TIP SLAP	→→P	中段拳
K组合技		
ICE LEG	K	上段踢
TURN LEG	KK	上段踢2发
VULCAN	KKK	上段踢3发
SIT CAMEL	↓K	下段踢
GUARD & ATTACK	←K	中段踢(防御反击技)
CAMEL KICK	↘K	中段踢
CAMEL SPIN	↘KK	中段踢2发
CAMEL SPIN CUTTER	↘KKK	中段踢3发
LEG ROUND	↘↘K	中段踢(浮起技)
P、K组合技		
BEAT HIGH KICK	PK	上段拳＋中段踢
BEAT BLOCK BUSTER	PPK	上段拳＋中段拳＋上段踢
BEAT TURN LEG	PKK	上段拳＋中段踢2发
BEAT LOW SPIN	P↓K	上段拳＋下段踢
SIT BEAT SPIN	↓PK	下段拳＋下段踢
LEG BEAT	KP	上段拳＋中段踢
K＋G组合技		
CROSS KICK	K＋G	上段踢
CROSS STEP	K＋GK	上段踢2发＋中段踢
CROSS STEP ROUND	K＋GKK	下段踢＋中段踢2发(浮起技)
CROSS BLADE	K＋G↘K	上段踢＋中段踢
CROSS BLADE ROUND	K＋G↘KK	上段踢＋中段踢＋上段踢
LONG AXIS	→K＋G	中段踢
LONG AXIS TURN	→K＋GK	中段踢2发
SIT SPIN	↓K＋G	下段踢
SIT SPIN 2	↓K＋GK	下段踢2发
SIT SPIN 3	↓K＋GKK	下段踢3发
SIT SPIN 4	↓K＋GKKK	下段踢4发
SIT SPIN5	↓K＋GKKKK	下段踢5发
P＋K组合技		
BLOCK ICE	P＋K	中段攻击

技巧名	指令	攻击特性
跳跃组合技		
KNUCKLE HAMMER	↑＋P	小跳跃中段拳
SUMMER SALT KICK	↖K	小跳跃中段踢
COIN	↑＋K	小跳跃中段踢
HOPPING KICK	↑K	小跳跃中段踢
BLADE CUTTER	跳跃下落时↑↓K	小跳跃中段踢
BLADE SMASH	⇧＋G↓K	中段踢
KNUCKLE HAMMER	⇧＋P	大跳跃中段拳
KNUCKLE HAMMER	⇧P	大跳跃中段拳
JUMP TOE	⇧＋K	大跳跃中段踢
FRONT JUMP TOE	⇗＋K	大跳跃中段踢
AIR ROLLING BAT	⇧K	大跳跃中段踢
AIR DIVE	⇧↓K	大跳跃中段踢
FRONT AIR KICK	⇧→K	大跳跃中段踢
BACK AIR KICK	⇧←K	大跳跃中段踢
FLARE TOE	跳跃下落时⇧K	大跳跃中段踢
FLARE KICK	跳跃下落时⇧↓K	大跳跃中段踢
P＋G组合技		
WALL THROW	近身P＋G	把对手投向墙壁
SCRATCH HEART	近身敌靠墙P＋G	上段投
SHOULDER THROUGH	近身↓←P＋G	上段投
ICE NAMES	近身→←P＋K＋G	上段投
TAG HAND WALL CRUSH	背向墙，近敌P＋G	上段投
BACK'S FLEX	敌背后近身P＋G	上段投
BLANK STEINER	跳跃近敌↓P＋K＋G	上段投
倒下追打技		
SMART DIVE	敌倒下时↑＋P	倒下压制技
SPEED KICK	敌倒下时↓K	倒下追击技
背向敌攻击技		
TURN BEAT	背敌时P	上段拳
TURN DOUBLE BEAT	背敌时PP	上段拳＋上段拳
LOW TURN BEAT	背敌时↓P	下段拳
TURN KICK	背敌时K	上段踢
LOW SPIN KICK TURN	背敌时↓K	下段踢
LOW KICK TURN	背敌时↑＋K	上段踢
前冲攻击技		
RUNNING BEAT	前冲中P	中段拳
DUSH BLADE	前冲中K	中段踢
RU;NNING TACKLE	前冲中P＋G	中段拳
DUSH COIN	前冲中K＋G	下段踢
SILDING KICK	前冲中↓K	下段踢
SUMMER SALT KICK	前冲中↖K	上段踢

※97年1期《侍魂・天草降临》中P37牙神幻十郎与P38莉姆露露的招式应对换，特此更正。

SEGA SATURN 的工作原理与硬件分析



文/骑工黄

SS 的命名和基本设计思路

SS 是世嘉公司所开发的第 6 部家用游戏机，是继 SG1000、MARK Ⅱ、MARK Ⅲ、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE 后的第 6 代，因此便利用了太阳系第 6 个行星——土星（SATURN）来命名。此外"SATURN"还象征着高科技（征服太空）、神秘（带有光环）以及休闲娱乐（周六）。

根据在 SEGA 在世嘉五代（MEGA DRIVE）上所得到的硬件制作经验，SS 主机机能当然是向着增加显示颜色数、角色数目、大小以及回旋放缩特技等能力发展，但以下 3 点是其中最为重要的：

（1）实现处理 3D－CG 多边形角色；

（2）制造一个能将业务用游戏移植到家用版的平台；

（3）具备能够播放动画的机能。

SS 是以世嘉业务用基板"SYSTEM 32"为基础开发的，SYSTEM 32 最初面市于 1990 年，是 SEGA 当时的第一部业务用 32 bit 游戏机，它将以往只能在《AFTER BURNER》、《GALAXY FORCE》等大型专用游戏机中实现的双帧缓存器（DOUBLE FRAME BUFFER）、角色与卷轴的放大缩小机能、32000 色的高彩色（HI－COLOUR）显示变成可能的先进业务用基板。

由于 SS 的开发人员大多曾参与 SYSTEM 32 的开发，因此能充分利用当时的知识来设计 SS。而且，为了能在 SS 上制作不同于以往 2D 平面游戏的 3D 游戏，更采用了和 SS 同时开发的业务用基板 MODEL 1（用于《VIRTUA RACING》、《VIRTUA FIGHTER》）以及更高级的业务用基板 MODEL 2（用于《DAYTONA USA》、《VIRTUA FIGHTER 2》、《VIRTUA COP》）等的硬件结构，令 3D 多边形游戏能够在 SS 上出现。

另一方面，SS 开发人员所考虑到的，便是旧有游戏机所没有的动画播放机能。在考虑到动画压缩比率、画面质量、国际标准以及未来的发展性等因素后，世嘉决定使用当时仍在筹划阶段的 MPEG 制式，也就是现在大为风行的 VCD 所用的压缩格式。

SS 的硬件系统结构

SS 的硬件结构大致可分为四大部分：电源部分，主系统基板，CD 副系统基板，光驱部分。

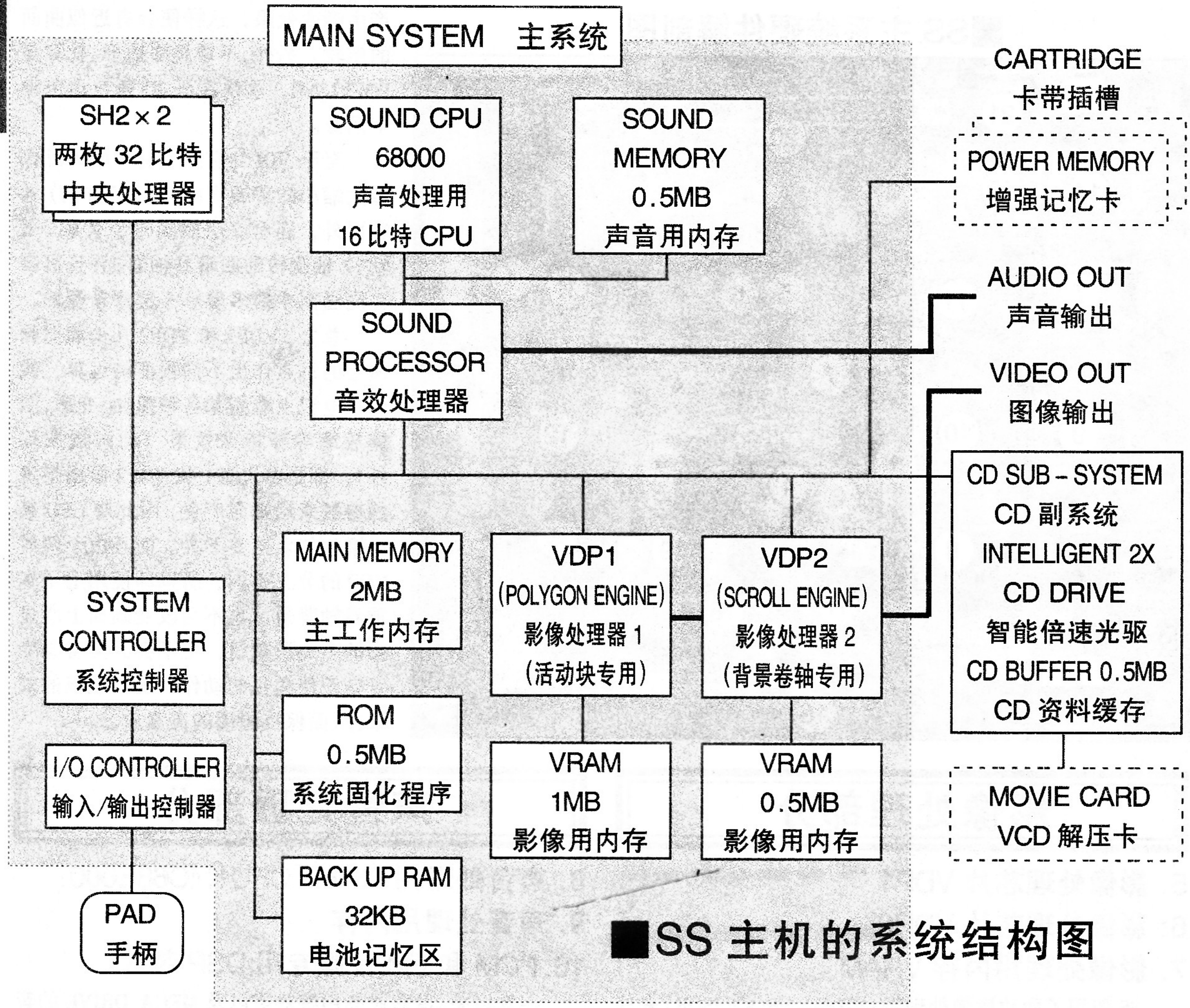
电源部分省去了传统游戏机用的笨重电源变压器，而采用了可以直接输入市电的开关电源（因我国市电电压与日本不同，所以才要加用 220V－100V 变压器），由于电源部分是完全独立的，所以即使发生损坏也能容易更换。

主系统部分是 SS 的主要芯片所在之地，游戏程序的运行，资料的运算，画面和音响效果的合成、输出都是在这部分来完成，因此这是 SS 的心脏所在。

CD 副系统所负责的是控制光驱的运作、管理 CD 资料缓存区以及处理、播放 MPEG 制式的动画等等，并且还要根据主系统的需要来移交资料给主系统，所以 CD 副系统可说是光驱和主系统之间的桥梁。

光驱部分则是以机械结构为主，作用是将 CD 上的数据读出转换成数字信号交给 CD 副系统处理。

由于 SS 采用了许多专门的芯片来处理运算、角色、卷轴、音效、CD 等部件的运作，因此可在不加重主 CPU 负担的情况下，根据所发出的指示而作出同步动作。因为是各自独立运作的关系，万一某部分的工作量增加，其他部分也能够在不受影响的情况下继续稳定地运作。



■SS 主机的系统结构图

SS 主系统各部分硬件机能

主系统的核心部分

1.32bit 中央处理器 SH2 ×2

这两枚 32 位的 RISC(REDUCED INSTRUCTION SET COMPUTER,精简指令集)型 CPU 是由日立公司(HITACHI)所研制。SH2 的全称是 SUPER H RISC ENGINE 2,它的工作主频为 28.6MHz, 运算能力极为强大, 单枚 CPU 的处理速度可达到 25MIPS(MEGA INSTRUCTION PER SECOND,百万次/秒) ,若两枚 CPU 完全配合则可能达到 50MIPS。

此外, 这两枚高速度、低耗电的 SH2 内部还设置了类似 DSP(数字信号处理器) 的运算器, 而且由于机能完全相同的关系, 因此可以任意选择由哪部分来进行数据计算、资料处理。举个例子,在对战游戏中,这两枚 CPU 既可各自处理 PLAYER 1 及 PLAYER 2 的资料, 也可把第一枚 SH2 当作为主处理器,另一枚则用作副处理器。

2. 主工作内存(WORK RAM)

为了配合 SH2 这样的高速度处理器, SEGA 特地选用 2M BYTE 资料传送速度高达 12～17NS(10亿分之 12～17 秒)的 SDRAM 作为主工作内存。

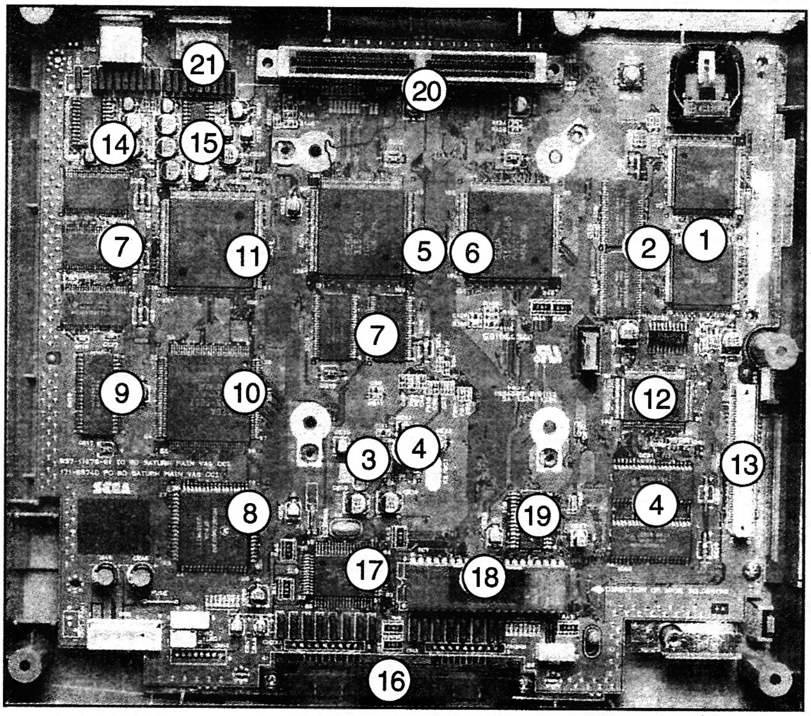
SDRAM(动态 DRAM) 一直就是属于 RAM 中的奢侈品, 目前 PC 机上所用的内存主要还是 EDO RAM(45－60NS)和普通的 DRAM(60－80NS),而 SEGA 居然在两年前就大胆采用,可见 SEGA 为提高主机速度的良苦用心。

3. 晶振(14.318MHz)

4. 频率控制芯片

这两部分负责提供系统工作所用的时钟脉冲。频率控制芯片把晶振送来的 14.318MHz 进行处理以提供系统各部分所用的频率。例如将之二倍频以产生 26.636MHz, 也就是二枚 SH2 CPU 工作用的主频; 四分频得到 3.58MHz 的彩色副载波以产生 NTSC 制式的 VIDEO 信号。

■SS 主系统硬件解剖图



产生渐变效果，这样便会有近似曲面的感觉。另外，不单是多边形，就算是POLYLINE、单线甚至2D角色也可加上阴影。

至于VDP2，它除了有4层可以作放大缩小的普通横纵向（XY方向）卷轴面外，还有2层能同时令X轴、Y轴、Z轴旋转的回转卷轴面，并且可以在同画面中最多显示5层背景卷轴。

总之，VDP1和VDP2几乎能对画面上的每点作出不同程度的运算，我们在电视上看到的各种扭曲、变形、回旋放缩等等特殊效果（动画播放除外），都是由VDP1和VDP2根据指定的参数来运算而产生，因此对CPU来说增加的负担并不大。而且由于两枚VDP的分工不同，所以即使用上了多重卷轴背景，也不会改变画面上所显示的多边形数目，更不会因为背景变复杂而使角色的动作出现不顺畅的效果，从而保持画面的高素质。

影像处理部分

5. 影像处理芯片 VDP1
6. 影像处理芯片 VDP2
7. 影像处理用内存 VRAM

SS使用了两枚影像处理器（VIDEO PROCESSOR）来处理画面显示，分别是负责处理角色与多边形的VDP1，以及负责画面卷轴的VDP2。

VDP1和VDP2分别配备了1M BYTE及0.5M BYTE的VRAM（VIDEO RAM），这容量足以应付像SH2这类高速CPU的运算能力。只要先在VRAM中写入VDP所使用的程序和资料，当CPU发出命令，VDP便可快速地显示处理完毕的画面。通常，在VDP处理画面之际，CPU已完成下一幅画面中的角色与背景的屏幕座标变换工作，因此就可以在同一画面上显示许多2D、3D的角色以及复杂的多层卷轴背景。

VDP1除了拥有比MEGA DRIVE更胜一畴的2D角色处理机能外，还可作独立及横纵拼合的超大角色的回旋放缩描绘机能。另外，只要定义了4个顶点的三维座标，就能描绘任何形状的四角多边形（POLYGON），而在多边形上还可选择是否铺上材质（TEXTURE）形成富有真实感的“材质多边形”，没有材质的“单色多边形”，以及由4条单色的线所描绘而成的空心四边形“POLYLINE”。

VDP1不仅可以在PLOYGON上设定阴影位置。还可在多边形的4个顶点上分别使用不同颜色，并在各顶点之间

声音处理部分

8. 声音处理用 16 bit CPU（MC68E000）
9. 声音处理用内存
10. PCM 和 FM 音源专用 DSP 芯片

一直以来，世嘉业务用游戏机以及MEGA DRIVE的音响部分，都是使用独立的CPU，目的是为了分开处理声音部分和影像处理部分，使得即使增加了影像部分的工作量，也不会令声音延迟或中断。SS的声音处理器所使用的是MOTOROLA的68000系列的处理器，也就是以前MD用的主CPU，可见其实力一定不同凡响。

这枚CPU配备了0.5M BYTE的SOUND RAM来负责控制及播放PCM音源与FM音源。SS最多可同时输出32路PCM音源、其采样频率为44.1KHz（和音乐CD一样），而FM音源则最多可输出8条，当然PCM和FM音源也可以混合起来使用。

此外，由于配置了专用的DSP芯片，因此背景音乐（一般是用PCM音源合成或直接读取CD上的音轨）与游戏本身的音效（一般是用FM音源来合成）可以混合出各种不同的声音效果，例如在赛车游戏里，可以同时使用收录自音乐厅内回音的BGM（背景音乐）及隧道内回音的游戏音效，以加强回音的效果。另外，这枚DSP芯片也可以做出诸如3D环绕声等等各种特殊效果，例如只要把声音来源设定在玩家头部之后的位置，就可表现出如敌车从后逼近的效果，以增加游戏的临场感。

系统控制部分

11. 系统控制芯片

系统控制器是用来控制整个系统的命令及资料流动情况，它拥有当 CPU 正在处理资料时，把来自 CD 或卡带的资料有效率地以 DMA(DIRECT MEMORY ACCESS,直接内存寻址）的方式直接地传送到主工作内存、VRAM 及 SOUND RAM 等的机能。系统控制器内还设置了作阵列计算用的 DSP 芯片，可在座标变换运算及 CG 运算上发挥威力。另一方面,系统控制器所管理的还有 0.5M BYTE ROM 中的音乐 CD 与 CD－G 播放用软件、系统操作软件，32K BYTE 电池记忆用的 RAM 以及扩展卡带中的资料。

12. 主副系统输入/输出控制芯片

这枚芯片是专门用来管理主系统向 CD 副系统发送的指令以及 CD 副系统向主系统传输的资料的。有了它,主副系统之间才能够协调一致地工作。

13. 主副系统通讯插槽

这是用来连接主系统基板和 CD 副系统基板用的插槽，正是通过该插槽使得原本相互独立的主基板和 CD 副基板之间建立了数据交换的钮带。

14. 数模转换器(DAC)

这是负责把数字信号变成模拟信号的数模转换器，它把来自 CD 的数字音源和 PCM 音源的资料转换成模拟音频信号(AUDIO)输出。

15. RGB 信号处理器

这一部分把来自 VDP 的 RGB 信号进行处理，以产生 RGB、S－VIDEO, VIDEO 等多种输出信号,玩家只要把相应的 RGB、S－VIDEO、VIDEO 线插入后部的多功能 AV 输出端子,就可以得到相应的输出信号。

16. 操纵器插槽

17. 操纵器输入/输出控制芯片

无论普通手柄、3D 模拟手柄（目前只对应《NIGHTS》）飞行摇杆，还是光线枪、多人用分插、方向盘都是要插入操纵器插槽才能大显神威。

而来自操纵器的信号首先必须交给操纵器 I/ O 控制芯片进行处理，转变成 CPU 可以识别的信号，再传送给系统控制器，由它在一定时候转交给主 CPU，这样主 CPU 就能够根据玩家的操作来执行相应的游戏程序。

18. 系统固化 ROM

开机后的 SEGA 标志、CD 播放、记忆管理等画面资料和相应的系统处理程序，都是存在这枚只有 0.5MB 的 ROM(只读存储器)中。

19. 电池记忆用 S－RAM

SS 本体的记忆体是 256Kbit(32KB)，比 PS 的 128Kbit (16KB) 记忆卡足足大了一倍，通过 SS 的记忆管理画面我们得知它对应的 SS 的记忆空间是 748 个单位。一般的动作、格斗、赛车游戏游戏仅占十余点，而 RPG 游戏一般要占几十个到上百个点，至于需要记录各种复杂数据的大型 SLG 则要占据数百个点。如果发生记忆空间不够用的情况，就要考虑使用比本体记忆大 16 倍（4Mbit，也就是 512KB)的强力记忆卡了。

系统扩展部分

20. 扩展卡带插槽

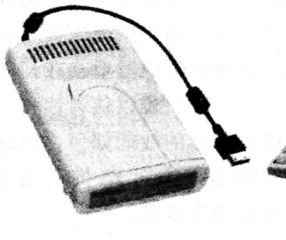
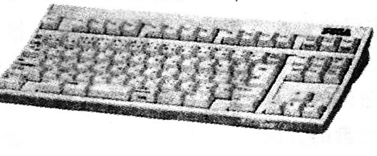
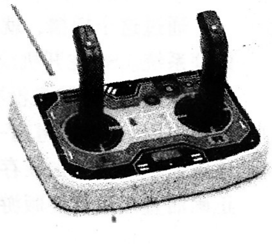
扩展卡带插槽直接连通着 CPU、VDP 的数据线和地址线,因此拥有无限的扩展功能。

最早应用该插槽的硬件是用于增加主机记忆的强力记忆卡“POWER MEMORY”。后来为了增加格斗游戏的流畅度并减少读盘时间,SEGA 与 SNK 共同开发了在《’95 格斗之王》上所使用了 16M bit 名为“TWIN ADVANCED ROM SYSTEM”的 ROM 卡带。随后为了增加卡带的通用性,又开发了 8M bit 的 RAM 卡带“扩张 RAM CARTRIDGE SYSTEM”。96 下半年后相继发售的《REAL BOUT 饿狼传说》、《斩红郎无双剑》、《’96 格斗之王》都采用了该卡带。

此外，可对应此插槽的还有“SEGA SATURN MODEM”、把 SEGA 当作业务用通信卡拉 OK 机的“PLOROG21”等等。至于将来，通过该卡带插槽象 MD 的 32X 那样在 SS 上加装一个 64bit 的提升器也并不是没有可能的事情。

21. 通讯扩张端子

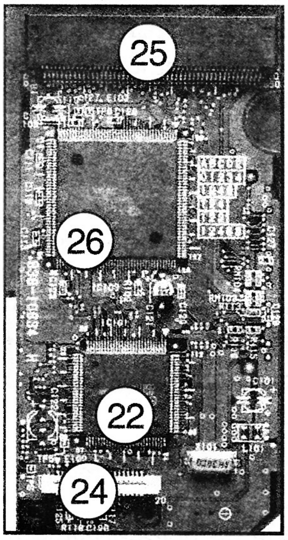
通讯扩张端子（COMMUNICATION CONNECTOR）的主要用途是与外部进行资料交换，例如可以利用电话线来进行通讯对战游戏或接驳 CATV(有线电视）。接收 CATV 提供的游戏资料的方案目前 SEGA 公司正在进行整体的规划,原先的 MEGA DRIVE 通讯网络将会成为 SATURN 最有利的资源。和 PLAY STATION 一样,SATURN 的通讯对战游戏也正在积极制作中。看来只要是别人有的游戏方式，SATURN 绝对少不了。

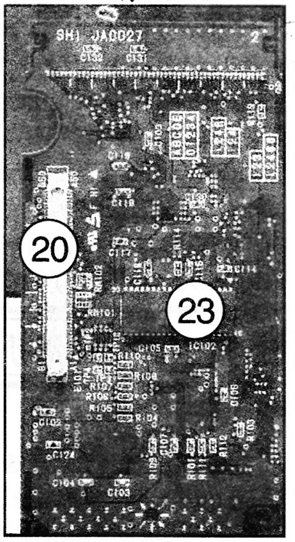
SS的CD副系统硬件分析

■CD副系统硬件解剖图

正面



背面



22.CD副系统的CPU(SH1)

在CD副系统里装置了有别于SS的主CPU、同样是由日立所生产的32 bit RISC CPU"SH1"，这种设计令CD系统更为聪明。CD副系统的管理全都经由这枚CPU负责，所以只要当主CPU发出命令，就能立即进行控制光驱读入CD资料、管理CD缓存区内数据以及控制MPEG影像和声音等各种操作。总之，只要活用这枚副CPU与CD缓冲内存来预先读取CD资料的话，就可以连续地播放动画，另外在游戏进行时如果预先从CD中读入下一版的资料，那就可以减少不必要的读盘时间。

23.CD－ROM缓存

如果想从CD中读取资料，只要副CPU指定适当的参数，资料便会自动读进这个512KB的CD缓存区里。如果下次主系统所需要的资料已经在缓存区，就不需要再到CD－ROM上去读取。因此，副CPU可以将CD上的资料预先读到缓存中，以减轻CD－ROM传输速率慢的缺点。现在PC机上用的光驱虽然已达到了8倍速，但一般也只配有128KB或256KB的缓存，可见SEGA为改善光驱的读取瓶项下的本钱可确实不小。

24.CD基板介面插槽

通过这个插槽，就可以把光驱读到的资料传给CD副处理系统。SS在开机或复位时，系统都会从光盘的特殊部位读取密码，这就是没有密码的盗版盘为什么不能正常工作的原因。不过，道高一尺，魔高一丈，现在已可以通过在这条通讯干道上加装存有密码的芯片，让主机误以为密码正确而直接运行盗版游戏光盘的方法。

25.CD扩张端子

26.CD扩张I/O控制芯片

这个100PIN的CD扩张端子和CD扩张I/O控制芯片的作用是用于接驳扩展CD副处理系统功能的硬件，而目前用于扩张的硬件仅有MPEG播放解码器"MOVIE CARD"一种，接上该卡后就可以利用SS来播放VIDEO CD VER 2.0。而MOVIE CARD的控制亦是由副CPU执行，因此只要主CPU发出命令就可立即播放动画。此外，既然是SS专用的MOVIE CARD，它就有着特别为游戏而设的机能。

首先，它可以大幅度提高SS的动画播放机能，除了可显示每秒30幅的全屏幕、全彩色动画外，还可显示704×480点的全彩色的静止画面。另外，还可以将MPEG的图像做成为半透明化的背景，把它重叠在角色及背景卷轴上显示出来。

另一方面，VIDEO CD原本只支持标准的单速资料传送率，但在SS上则可以对应两倍速，因此可用减低动画压缩比率的方法来提高画面质量，虽然播放时间减半，但能够大大提高画质，比普通VCD的图像质量更胜一畴。

不单如此，SS更可令MPEG影像产生放大、缩小、回转、马赛克、雾化、淡入、淡出及材质贴图等特殊效果，而在播放VCD也能使用这些机能。

其实，SS虽然没有采用处理动画的专用芯片，但就凭CPU对图像的处理能力，已经能够播放大画面、高彩色的动画，这也就是在PC上常说的"软解压"。早先应用于播放动画的软件叫做CINEPAK，它被用于《CLOCKWORK KNIGHT》及《GALE RACER》等多款游戏中，但CINEPAK只能显示每秒15格的动画，而且图像质量有很大缩水。为此，世嘉不断研究一些特殊技术，希望能够将播放动画的格数增加至每秒30格，令动画更顺畅，图像质量更高。

1995年12月，世嘉率先在他们旗下的重头作品《VIRTUA FIGHTER 2》中引入新的动画制式——TRUE MOTION，虽然仍是每秒15格画面，但图像质量大为提高。于是其他厂商也相继采用了此项技术，例如GAME ART的《GUN GRIFFON》和KONAMI的《心跳回忆》。

此外，1996年7月，CSK总合研究所也宣布会为SS开发一种不需硬件就能播放MPEG动画的软件解码器"MPEG Sofdec"，虽然这种解码器仍在开发阶段，而该厂尚未公布首款用该解码器的游戏会在何时推出，大家仍难以估计这种软件式解码器的效能如何，但这明显表示各方对SS的动画播放机能相当重视。



科普园地

世嘉五代软件开发探秘



世嘉五代游戏机（MEGA DRIVE，简称 MD）是国内拥有量最大的 16 位游戏机，它的机能与效果比起任天堂 8 位机有了质的突破，但是有关 MD 软件的开发过程一直被 SEGA 公司视为不传之秘，这次我们有幸得到关于 MD 游戏开发的部分情报，以飨 MD 的爱好者……

MD 硬件机能的限制

和所有的家用游戏机一样，MD 游戏的开发也是在电脑上进行的，只不过是需要 MD 专用的开发设备来配合而已，并且游戏的表现能力根据 MD 的硬件机能会有以下五个限制：

1. 彩色表现能力

2. 图像分辨率

（以上这两项相当于电脑显示卡的显示能力。）

3. 动画拼合能力

4. 背景卷轴能力

（这两项是家用游戏机由于采用专用硬件以简化程序而特有的限制，在电脑上则主要取决于软件。）

5. 音乐表现能力

（此项限制相当于电脑上声卡的发声能力。）

MD 的彩色表现能力

在电脑上调色，主要是采用 RGB 加色法。所谓 RGB 就是指 RED、GREEN、BLUE 的第一个字母，一般来说游戏机都是采用这种方式，它的特点是“颜色是数值”，这就与传统的手工调色法大不一样。

MEGA DRIVE 的颜色是……

MD 的 R·G·B 各有 8 个阶段，共可表现 512 种颜色。

电脑的画面与光的 3 原色一样，由红（R）、绿（G）及蓝（B）来组成。红与绿重叠成黄色，红和蓝重叠成紫色。RGB 各有 8 个阶段，所以共有 8×8×8=512 色。

	0	1	2	3	4	5	6	7
R（红）								
G（绿）								
B（蓝）								

常常有人说“MEGA DRIVE 的画面相当漂亮！”所谓“漂亮”其实就是指画面的颜色鲜艳，层次丰富，而 MEGA DRIVE 一次可以表示出几种颜色呢？

答案是——只有 64 色！游戏（正确说法是电脑）的画面玩家可以想像成用调色盘来上色，一般一个调色盘 16 色。而 MEGA DRIVE 的调色盘只有 4 个，所以 MD 在任一特定时刻所显示的一幅画面中最多只能显示 64 色。不过，因为调色盘可以随时变换，所以每一画面的颜色都会不同。那么，比 MD 更早一步由 NEC 所推出的 PC－E 游戏机有几色呢？16 个调色盘！！也就是说，每个画面中可以共有 16×16=256 色，居然是 MD 的四倍！但是，玩家们实际上却很难感觉出它们之间的差异。为什么呢？因为 MD 的 64 色和 PC－E 的 256 色均是从 512 色中选出的，而 MD 还可以使用渗透颜色，PC－E 则可渗透的颜色较少。这种差异在弥补压倒性色数差别的位置上，占着非常重要的地位。这也就是 MEGA DRIVE 的画面看上去较为柔和的秘密。颜色渗透通常是由横方向开始，尤其是红及蓝两色特别能渗透（所以 MD 的游戏多爱用这两种颜色）。例如，画金属圆柱时，PC－E 从暗→明要使用 10 种左右的灰色，而 MEGA DRIVE 只要使用一半左右即可（也要看柱子的粗细），很意外吧！！





试作调色板

刚刚提到 512 色，它的由来是 RBG 的各 8 阶段（8×8×8=512），当 RGB 全部是 0 的话，就是黑色；全部是 7，就成了白色。

怎样从 512 色中选出 16 色来作成调色盘呢？专家们首先作出常驻部分。“常驻部分？是什么呢？”这个问题问得好。“平常为了必要物的调色盘”就是它的解释。自机、秘宝、爆炸、得分以及讯息在游戏中必定会出现的，我们就将这些综合起来！而以剩下的 3 种类调色盘，来供给 BG（背景）和其余的动画拼合能力部分。现在，我们就以“索尼克”的一幅画面来举例说明，大家一起来看看 BG 的调色盘吧！大体来看，可分类出蓝、绿及茶色，差不多各 5 色左右。白、黑和透明（电脑上也有透明这个颜色。当它与其他颜色重叠时，下面的画是呈现透明状）当然要入选，其他还有岩石和花的颜色。还有就是 BG 和活动块所共通的颜色。怎么样，非常有意思吧！



MD的音乐表现能力

MD的音源 是
—— FM×6,PSG×3,PCM×1

MD所主要使用的是6个FM(Frequency Modulation，频率调制）音源，这和电子琴这类打击乐器所使用的发声原理是一致的，所以效果也相当接近。此外MD还能使用3个PSG（程序控制音频振荡器）音源，所以有需要时也可以使用这种简单的任天堂八位机发声的机能。

至于后来被超任和次世代机所采用的PCM(Pulse Code Modulation，脉冲编码调制)音源在MD上只有一个，所以要表现管弦乐器的声音相当困难。例如，电子合成器是可以同时发出数个PCM音，在一个发音尚未结束，接下来的另一个音就会自动的重叠出现。但是，在MD上由于硬件机能的限制，如果下一个PCM音要出现的同时，上一个正在响的PCM音会立即切断，所以，在电子合成乐器上完成时，觉得是很棒的曲子，而实际上在MD上响起时就不见得了。

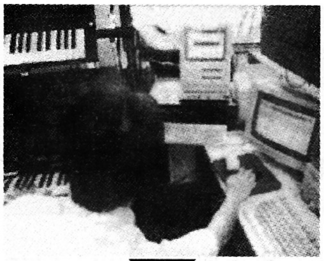
不过，当MD正在发音的时候，它的音色是可以玩即时变化处理把戏的，所以依使用的方法不同，它甚至有时候可以超越电子合成乐的声音。

另外，即使是很好的曲子，也有可能因为“与游戏不搭调”的理由而不被采用。所以游戏音乐的作曲必须与游戏制作同时进行，在制作游戏的途中，不断要将电子合成乐器演奏的曲子，以录音带录音，在游戏机的旁边，实际听听看看。或许会觉得特意作成的曲子却不能搭调，而令人感到很失望。

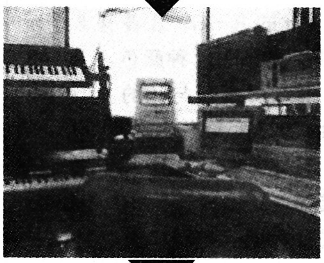
MD音乐的制作过程

1. 资料输入电脑内

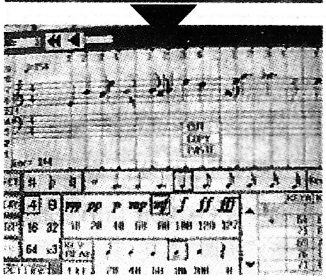
首先要做的事情就是要将所有的乐谱资料输入作曲软件（由MIDI介面控制电子合成乐器及打击乐器等等）中。这种输入的方式，是使用ROLAND公司及KORG公司制造的键盘（电子合成乐），但依据各人作曲方法的不同，也有人以吉他直接输入。



输入乐曲资料



进行资料的变换工作



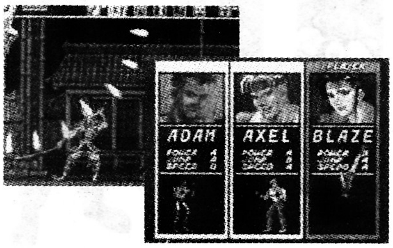
乐曲资料的编辑

2. 音乐资料的处理

在把MD用的曲子以键盘式吉他乐器等各种的方法变换成数字音乐资料输入电脑中后，再使用“FILI COVERTER”这种MD专用工具一口气的将乐曲资料变换为MD所适用的特殊音乐资料。

不过，在资料输入电脑和进行变换时可能会出现细微的差错、而且有时了为了压缩资料也不得不进行处理，所以最后必须为修补电子合成乐和MD音源的不同而进行修正工作。

即使是象因“格斗三人组”、“超级忍”的作曲而成名的古代佑三，他在NEC公司的个人电脑PC—9801上所作的曲子以软盘的形式带进SEGA公司来配游戏音乐时，也同样必须要进行修正工作。



MD的影像机能

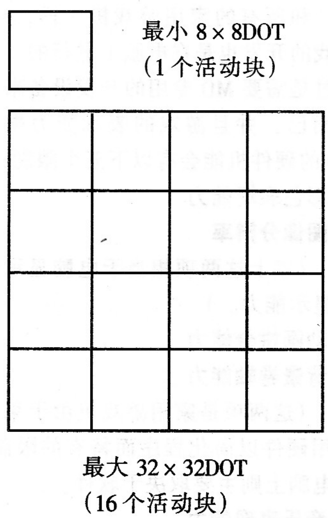
玩家们是否想过有一天能成为游戏设计家或为游戏撰写剧本呢？希望达成这些心愿的朋友，请务必要仔细精读这篇技术资料!!这些资料是一位游戏企划者在深思游戏企划、写制作说明书时，必须具备的电脑和MD知识——特别在图像机能上，有深入的解说!!

动画拼合能力

首先要说是动画拼合能力。游戏的画面主要是由背景画面（BG）及在背景上做运动的角色（也称OBJECT）所构成。

在动作型游戏中进行动作的角色，几乎都是用动画拼合能力来将活动块拼成的（极少数超大角色可能是用背景画面来构成）。别看它们能自由自在地在背景上四处移动，其实它们有相当多的限制。

■活动块拼合能力的范围



角色尺寸的限制

第一点限制是动画拼合的范围。一个动画拼合能力的尺寸，最小是8×8DOT(点)，最大是32×32 DOT。想移动尺寸更大的角色时，就必须使用2个以上的动画拼合机能来构成。除了这2种以外，只要在4×4活动块的范围内，便能在纵或横的位置设定成任意的四角形。

在谈到活动块的第二、三点限制之前，先说一说 MD 的画面分辨率。

MD 最常用的分辨率有两种：320×224 及 256×224。

这两种分辨率实际上对应着两种文字模式：40 文字模式（40×28）和 32 文字模式（32×28）

由于角色最小为 8×8DOT，所以 40 文字模式即是 320×224DOT，32 文字模式则是 256×224 点。

同画面活动块的最大数

第 2 点限制是能放在 1 个画面中的动画拼合最大能力，也就是在一个画面中所能放的活动块的最大数。MD 在 40 文字模式下可以同画面最多有 80 个活动块，而在 32 文字模式则同画面只 能有 64 个。

	40 文字模式	32 文字模式
同画面中的活动块的最大数	80 个	64 个
水平横向排列到的活动块最大数	20 个 或 320DOT	16 个 或 256DOT

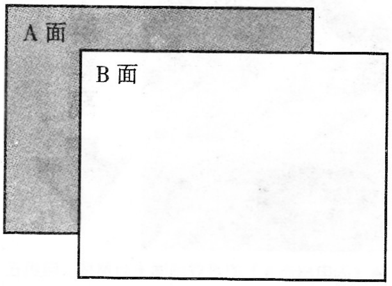
水平方向活动块的最大数

第 3 点限制是当水平排列太多的活动块时，有时往往无法处理，而造成若隐若现的现象。MD 的许多游戏也常发生这种现象。在 40 文字模式的下，只要使用动画拼合能力在水平方向排列 20 个活动块或同一行上活动块的总点数超过 320 DOT 的话，活动块就会变得若隐若现。

这种情况发生的原因是 MD 的画面行缓冲区大小有限，若太多的活动块要处理，CPU 只好不断更新行缓冲区的数据，这样就会造成活动块闪烁。在射击游戏中，按估计不会中弹，却意外地被打中，这就可能是因活动块拼合能力超过，看不到子弹所致。在《光明与黑暗》中，有些背景的火把用活动块拼合能力构成的，如果怪兽大量出现时，就必须把火把转换成 BG 以避免活动块太多的现象。

背景卷轴能力

所谓卷轴，就是将画面全体作上下左右移动，这是针对背景画面（BG）进行的。MD 拥有 2 面 BG（A 面和 B 面），所以能简单地实现具有立体透视感的双重卷轴。



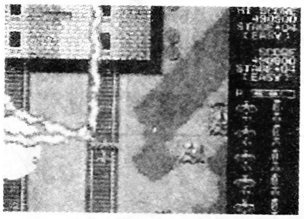
▲MD 的 2 个背景画面能各自进行卷轴，只要移动速度不同，就可以造成很好的立体效果。

视窗机能

将固定的一部分画面（不做卷轴），像窗口般的进行处理，这就是视窗机能。



▲这是《沙漠风暴》中典型的视窗画面，左边是各兵器的弹数，上、右、下方是燃料及其它资料，这些都是不做卷轴的视窗，而中间则是可以进行上下左右卷动的全体地图。



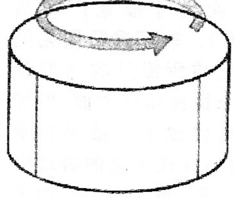
◀在《鲛!鲛!鲛!》中出现了活动块丢失现象，可见水平排列的活动块太多了。



2 面独立球面卷轴

前面说过，MD 的 BG 有两张，可以各自进行卷轴。

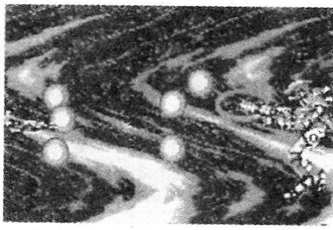
如果把卷轴以球面状的方式进行就叫做球面卷轴。比方说进行横卷轴的时候，只要画面的右端与左端是处于连接状态，这样往右行进时左边画面就会出现。



◀将一幅图的两端接连起来，往右的话，左端的图就会显示出来，往左，则显示右端的图。

水平单一线卷轴

BG 的横方向卷轴速度，具有可以进行每 1DOT 变化的机能。"闪电出击Ⅲ"或是"太空战斗机Ⅱ"等，都是使用这种方式。而这种方式又称为线卷轴或水平单一线卷轴。



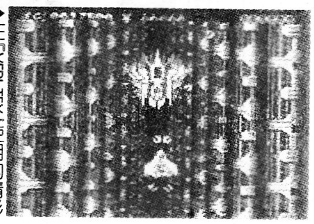
◀横线单位卷轴单位卷轴的例子『闪电出击Ⅲ』。

纵 16DOT 单位卷轴

这是改变 BG 纵方向卷轴速度的特殊机能。

横线单位卷轴机能是 1DOT 为单位来变换卷轴的速度，但在纵方向就不这么简单了，由于在纵方向 MD 拥有 320DOT 和 256DOT 两种分辨率模式，所以不能象只有 224DOT 的横方向那么自由，它只能以 16DOT 单位来进行卷轴速度的变换。

另外，横线单位卷轴与纵 16 DOT 单位卷轴这两种机能，都可使一部分的卷轴成为零，也就是说可以设定某一部分不使用卷轴。



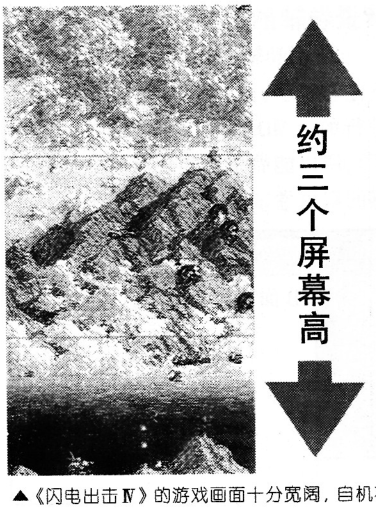
▶在『VERTEX』使用的精彩纵向卷轴，能带给人很强烈的纵深感。

画面尺寸

MD 的背景画面尺寸远不止眼睛所见到的画面。

眼睛所能看到的只是 1 个画面，而在 MD 内部则最多可以处理 4 个画面的地图（4 个画面的卷轴尺寸），即使是纵 2 × 横 2 的画面，也没有任何问题。

那么，如果有画面以外所看不到的画面，会有什么差别呢？首先，如果背景画面尺寸很宽广的话（1个画面以上），就可进行漂亮的卷轴，例如先前所提过的球面卷轴。第二，用于快速切换画面，例如在一瞬间就转换成下一幅要显示的画面，这也是在任天堂的游戏中经常应用的技巧。除此之外，如果要使用高速卷轴的时候，画面尺寸当然是越宽广越好。



▲《闪电出击Ⅳ》的游戏画面十分宽阔，自机在上下之间，约有三个画面可以移动。

责编：特工黄

特殊的机能

MD 在其他方面的特殊机能还有阴影与透明的处理，这样当提高或降低某种颜色的辉度时，就可清楚地看到阴影或是明亮的部分。也就是说 MD 本来有 512 种色彩，如果使用这种机能时，还可发挥出更多的颜色。当然在使用这种机能时也会因有所限制而无法持续使用。

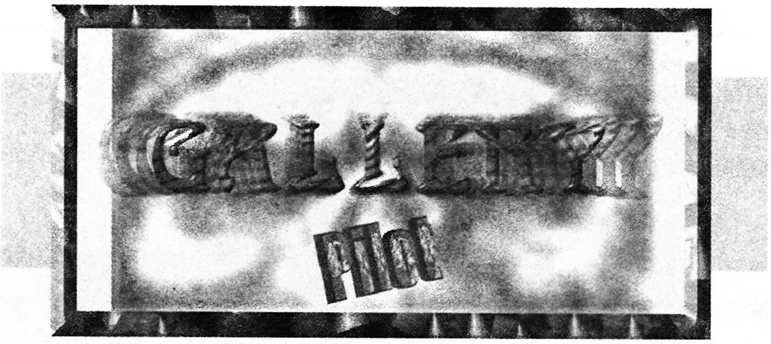
想要从事企划工作的人，就必须要会编程？其实也不是这个意思。只是为了要制作有趣的游戏，就必须要了解游戏机硬件所能处理的范围，这样才能构思优良的游戏内容。

看过本文，你在玩 MD 游戏时不妨多看看屏幕上的活动块、立体背景、颜色的搭配……果然不一样了。



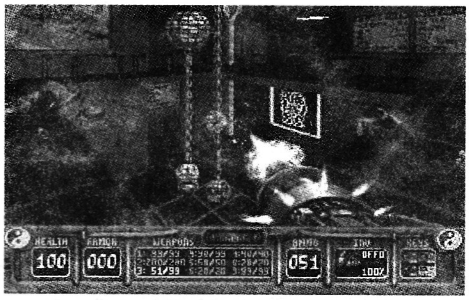
COMIC：《VR3 VS SF ZERO》〈VR 战士(3) VS 街头霸王(ZERO)〉

1. 一看就知道了吧，我就是 VR 战士中最强最英俊的 JACKY，今天为了第三届比武大会来到这里，冠军……
2. 当然是非我莫属啦，真不好意思，一向谦虚的我……
3. 你就是 JACKY 大哥吗？
4. 其实，我找你是为了我这羞涩的爱之表白呀！
5. JACKY 哥。
6. 神啊，你怎么知道我喜欢男人婆的？！
7. 请问。
8. 春丽小姐！
9. (跟她说些什么呢？快想、快想……)今天天气真好哇，哈哈，哈哈。
10. 哈哈
11. 那我们大家立刻开始这段感情吧！
12. 好不好？
13. 哇，是钻石耶，J A C K Y ！
14. 呀！还是那个
15. 好玩儿！
16. 等等，我还只吃了个半饱喔！
17. 糟了！忘了去报名参加比武！
18. 啊呀惨了！刚才和春丽约会把钱都花光了！
19. 哦嗬嗬嗬，果然不费吹灰之力就解决掉了一个劲敌！不必佩服，我也是一般人啦！哦嗬嗬嗬……
20. 难道女人都这样吗？……
21. 咱们进去吧，师妹 BYE BYE 了，帅哥！
22. 上当啦！！！呜 哇……！！！





这期的文章显然有点不尽人意。本想象以往一样写一篇不错的综述文章，没想到结稿日期恰逢国外公司与各大 Homepage 的工作人员都放圣诞大假，半个多月没有任何新消息，加上为了避免春节印刷厂放假延误发行日期，结稿日期提前，国内的资料还没有到，几乎没有什么很新的，详细的资料。但是文章又不能不写，所以这次只好登出一些国外游戏的开发画面，加上一些说明，来个"看图说话"了。



关于 3D Realms 的新作 Shadow Warrior，Blood 和 Prey，距上次报道已经快有一年的时间了，它们目前开发到什么状况了呢？

Shadow Warrior 预定在今年第一季发放 Shareware/Demo 版，其基本配置为 Pentium 加 16 兆内存，对于 486 的用户来说可能是个噩梦，但制作组的人说"我们必需与科技的发展一起进步"。游戏引擎还是采用 Duke Nukem 的引擎。新增加了雾，彩色光线和透明的水（可以看见水里的东西，也可以在水中看到外面的东西）的效果。除了保持 Duke 中原有的一些特点外，还新加了以下特点：

●可以进入大型炮座射击，炮座一般安置在炮艇和一些墙上。

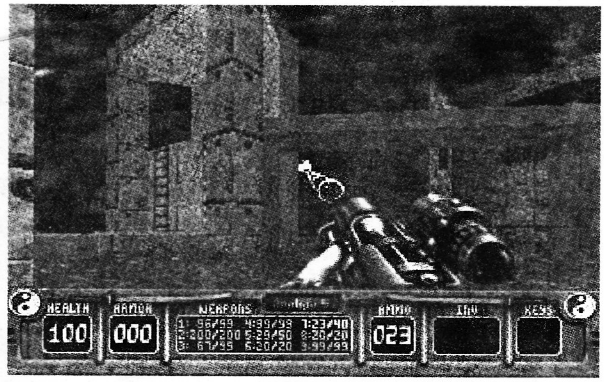
●游泳，下蹲，跳跃，爬梯子。

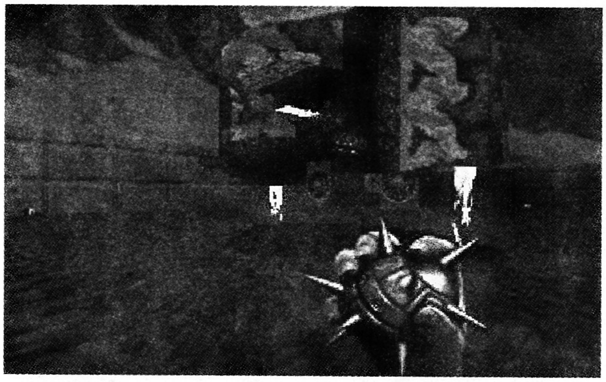
●不再是只有黑暗阴冷的迷宫，会有如飞机坠毁的机场和工地这样的非常真实的场景。

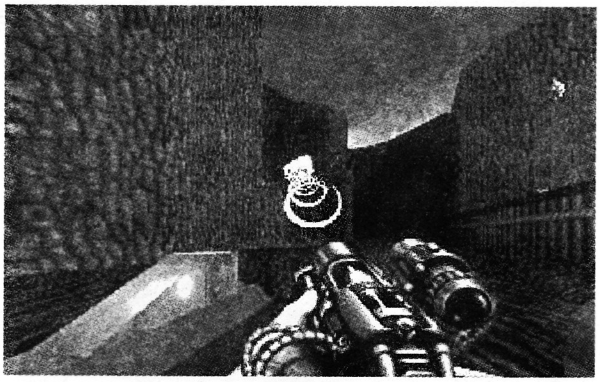
●周围的东西基本都可以破坏。

●可以驾驶一些炮艇、坦克、起重机、叉车、推土机等交通工具去推倒游戏里面的墙壁，甚至毁掉游戏地图的一部分。这些交通工具上可能会有机枪，激光或火箭一类的武器，也可以驾驶它们去撞击敌人。

●为了使游戏音乐更加出色，制作组放弃了以往的 Midi 或 Mod 的方式，改用 CD 音轨。



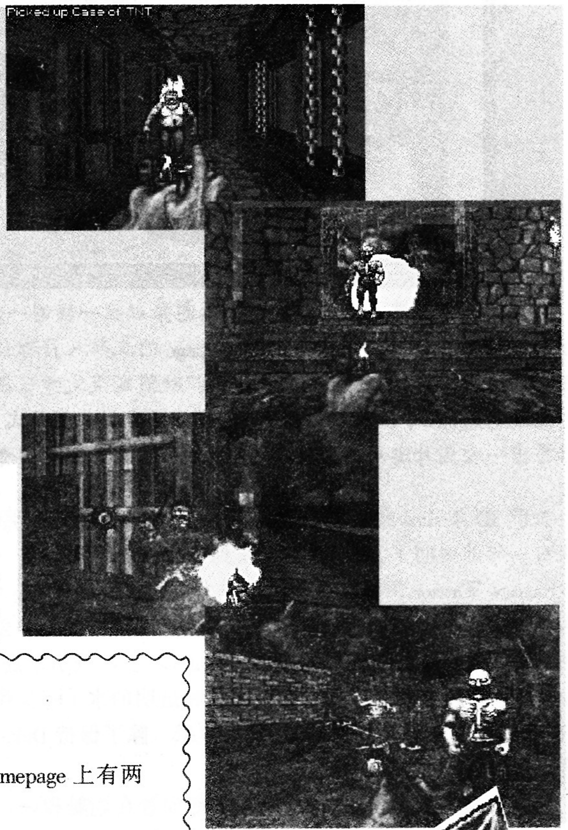




Blood

Blood 同样是采用 3D Realms 的 Build 引擎，由 Monolith 与 Q Studio 共同开发。它的特色在于：

●倾斜的地板和天花板，使建筑物更加真实。
●真实的桥(？)
●多种移动方式
●潜在的危险环境。
●所有的物体与人物都有即时演算出的投影。
●多种色彩的光线
●全 360 度视线。
●支持多种 X 模式和 SVGA 模式。
●内置地图编辑器
●部分环境在游戏时可以被摧毁。

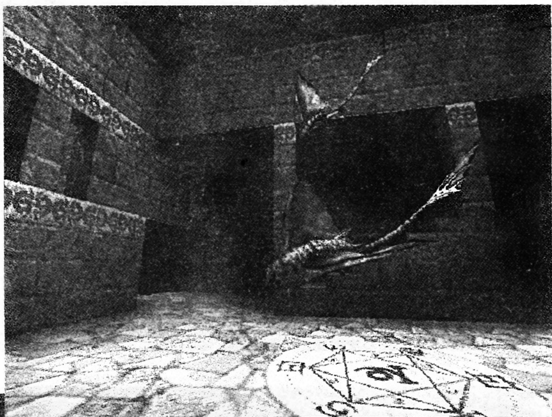


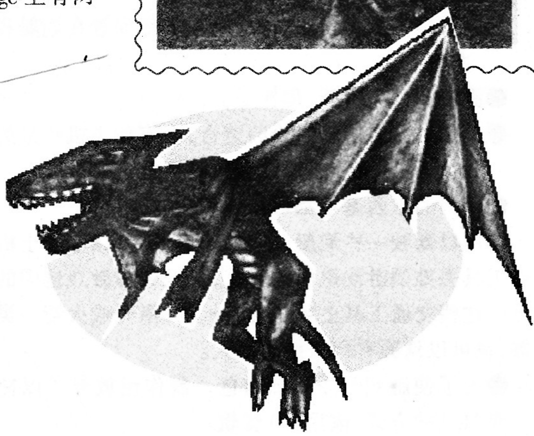
Unreal

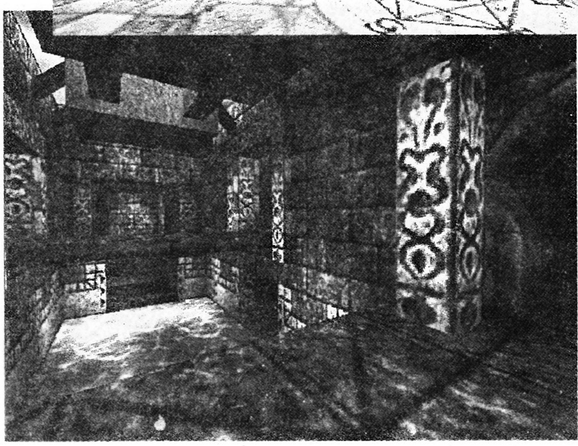
Unreal 的 Epic 用来挑战 Quake 的神兵利器，也是目前唯一支持 Intel MMX 芯片的游戏，它的效果特点是

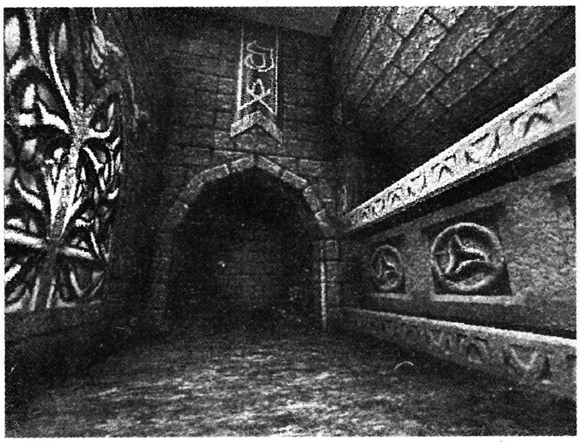
●高解析 Polygon 人物。
●真正的 3D 环境
●动态变化的光线与投影

具体的游戏特点目前还没有公布，不过在 Epic 的 Homepage 上有两段 .mov 可以下载，有兴趣可以去看一看。









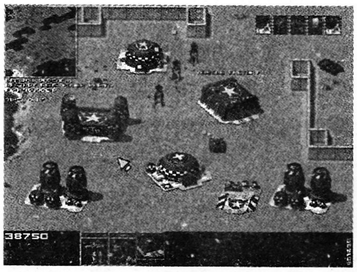


《第七军团》是由新西兰的 Vision 软件公司开发，交由 Epic 发行的，成功的结合了即时策略与动作的游戏。

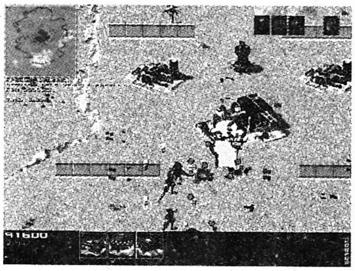
其它效果特点在于：

- 高解析 640X480 的画面
- 高速的动作游戏
- 支持 2 到 6 个玩家通过 Modem，局域网或 Internet 对战
- 出色的 SVGA 画面
- 华丽的动画
- 可以开发研制新的武器。

从画面看样子比较象《WarCraft2》和《C&C》，不过从介绍来看游戏还比较偏重高速动作（这也是 Epic 一惯的风格）。Epic 关于此游戏的介绍写得比较风趣，他们说“这不是你父亲时代的那种即时战略游戏，因为它有许多许多的革新”，意思是说象 WarCraft2，C&C 那种的即时战略游戏已经过时了。hehehe.. 是不是这样呢？

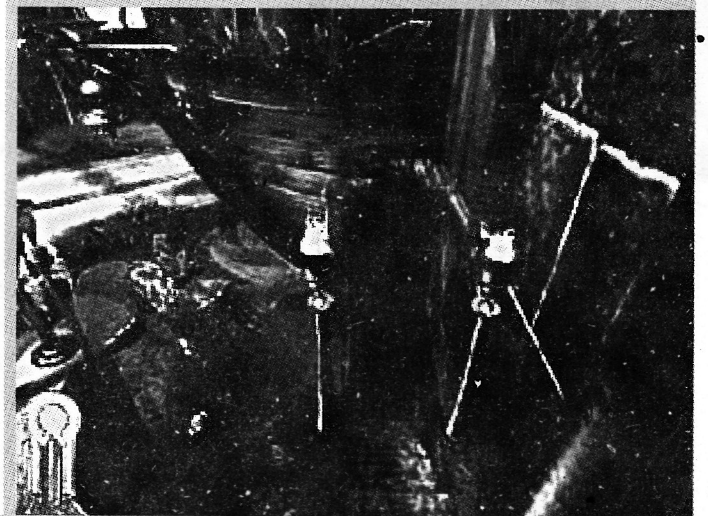


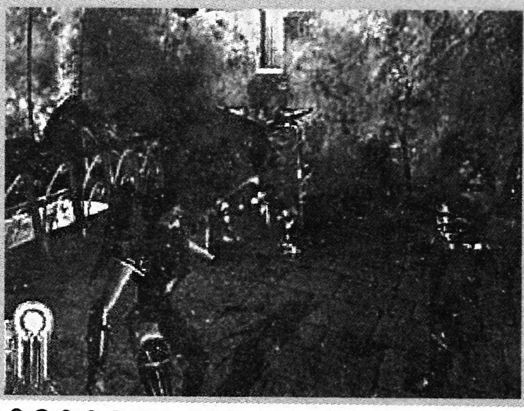


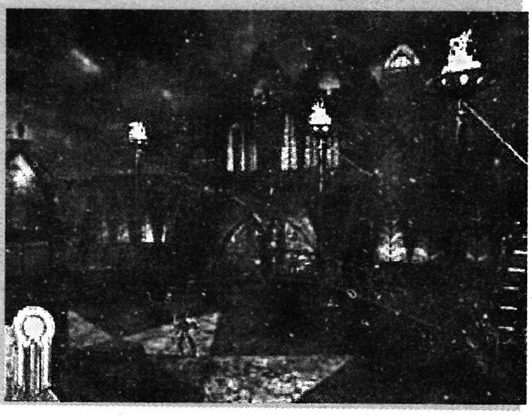


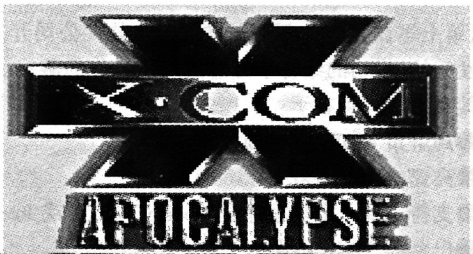
Dark Earth

由 Mindscape 开发的，号称要惊世骇俗的 3D 动作冒险游戏。曾在去年年底宣传的多，但最近没有消息了。







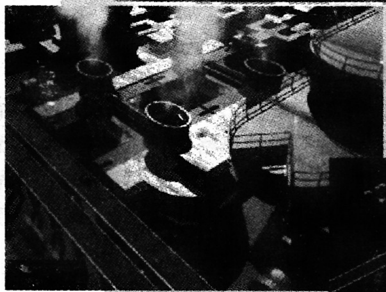


X－COM：Apocalypse

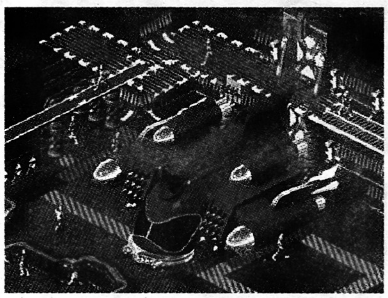
这就是大家一直盼望的《幽浮 3》了。

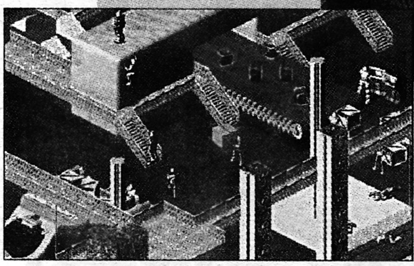
《幽浮 3》终于采用了 SVGA 模式，并且在传统的"回合制"游戏方式上加入了"即时制"的新元素。X－COM 战士有了爬行和攀爬的新动作。游戏的主要方法与前作一样。与前几代不同的是：

- ●可选的即时战斗中有更多的动作成分
- ●游戏后期对于异形的研究将会更深入，更复杂
- ●更多的动作
- ●重力装置使战术更加有策略性和趣味性
- ●由著名的科幻作家 Tim White 设计的异形造形









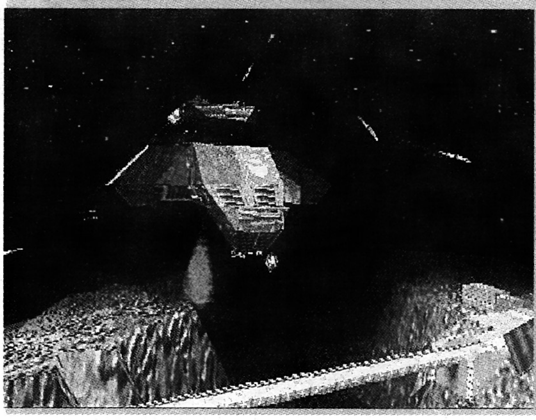
Sand Warrior

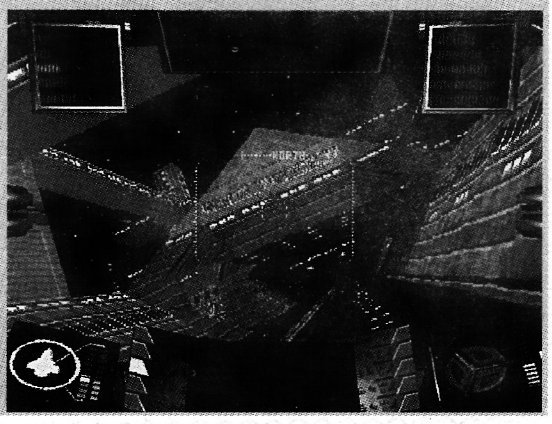
这是一个由 Gremlin 制作，Interplay 发行的 3D 模拟游戏。

特点在于

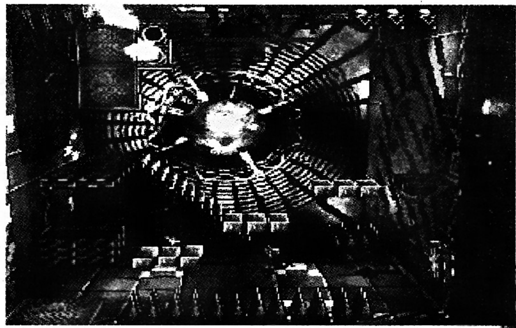
- ●3D 模拟的世界
- ●飞行模拟风格的座舱与战舰
- ●全天候的任务
- ●10 种不同的武器
- ●3D 的真实动作采集的模型
- ●30 个任务
- ●玩家可以通过互动的等级提升来开发



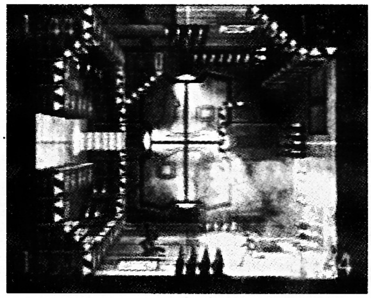


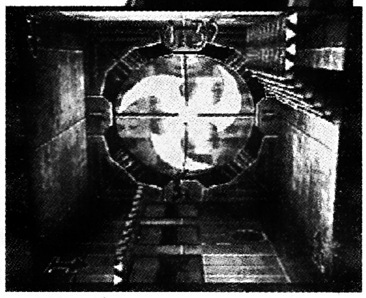






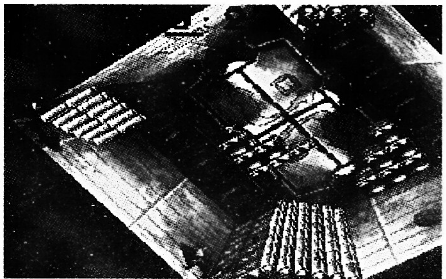


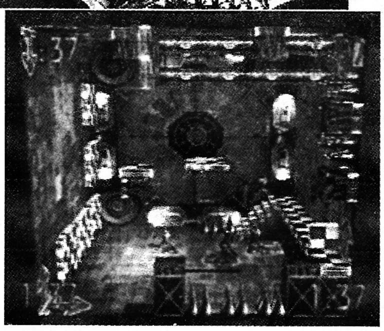




《Blast Chamber》是由 Activision 发行的一款新形态的智力动作游戏。玩家操控游戏里的人在一个会滚动的房间（一会儿墙变成了地板，一会地板变成了天花板）里跑来跑去，目的是捡到定时炸弹并放到一个洞里去。因为房间里的地形十分复杂，要想捡到炸弹并不是一件易事。唯一的生存办法就是赶紧处理掉炸弹(你可以用捡来的水晶延长时间)

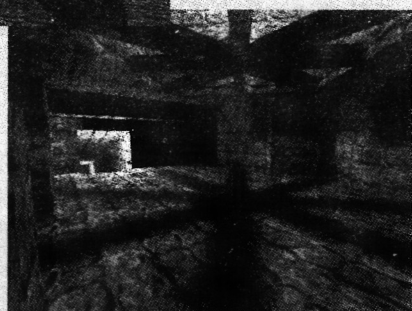
- ●可以四人对战
- ●40 个个人任务,20 个多人游戏任务。
- ●多变的,危险的地形。
- ●多种镜头视角







以《Ultima Underworld》系列成名的 Looking Glass 公司在完成了一系列的 3D 模拟游戏和飞行游戏后，最近终于重操旧业，开始开发一款 3D 冒险 RPG 游戏《Dark Project》(《暗黑计划》)。颇受好评的飞行模拟游戏《飞行无限》的二代目前也在开发中。



Hot News

本月的新闻也是很少很少

1、已经开发并发行了很多游戏的 GTE Interactive 公司（大家熟悉的作品有 FX Fighter）因为认为他们已经不想开发娱乐软件的原因决定于 3 月 14 日解散。

2、《Red Alert》的任务资料盘《Counter Strike》将于近期发行。

3、E.A 即将发行由英国 RAGE 公司(曾经制作过 Striker Soccer)开发的新的太空射击游戏《Darklight Conflict》。

4、世嘉模拟器 GenEm 作者决定放弃新版的开发。

文/标题字/软体动物　题图/郑州　朱卫强

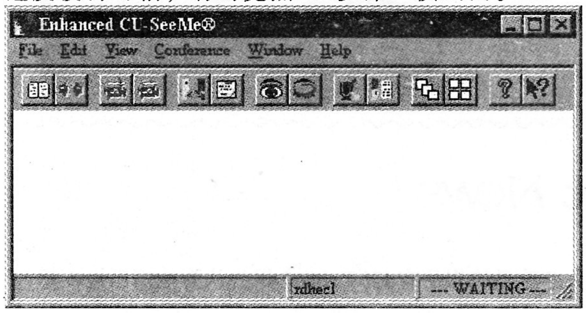


CU－SeeMe 让你“看你看我”

CU－SeeMe 这个软件笔者在一年前就听说过了，不过当时认为以国内 ISP 的速度玩这个软件简直是一种折磨，因此一直没有胆量去尝试。但是在 4，5 个月前，在一位 CF(CF，笔者专用语，为 Cyber Friend 的缩写，意为在 Internet 上认识的朋友)极力推荐下，终于装了一套 CU－SeeMe 玩。说起来真是很不可思议，这位推荐笔者玩 CU－SeeMe 的住在纽约的 CF 名叫 Victor Huey，大家听他的名字肯定陌生，但是提起他在北京的很多老朋友，象何勇（出版专辑《垃圾场》)，王勇(出版专辑《往生》)，COBRA 乐队等，大家听了一定熟。当时恰逢 COBRA 乐队在纽约演出，Victor 便在现场架好设备，使得在世界其它地方的人，只要使用 CU－SeeMe 就可以看到 COBRA 乐队在纽约的现场演出了。由于带宽与演出时间的关系（演出时间是在北京时间上午 10：00，而且只可 10 人同时观看)，笔者未能应邀观看（当时正在呼呼大睡)。不过后来由于软件已经安装了，也就玩了几次。不知是 Reflector 的问题还是国内 ISP 的问题，速度慢得可怕，有时竟然 10 秒钟一帧画面。CU－SeeMe 到底是一个什么样的软件呢？它是一个 Internet 上用的视像会议软件。如果在两地的两个用户都有 CU－SeeMe 和 QuickCam(稍后介绍 QuickCam)，那么他们就可以通过 Internet 进行视像会议，这有点象可视电话，不过使用费用要低的多。如果您也有兴趣玩一玩新事物，就要好好看看下面的内容。



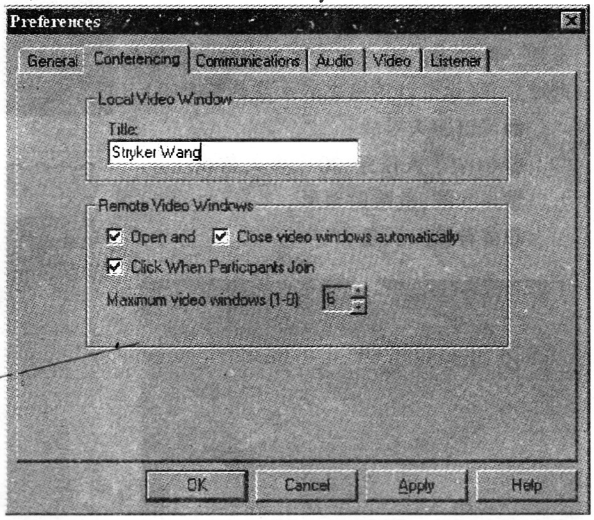
▲这就是笔者的好友 Victor Huey



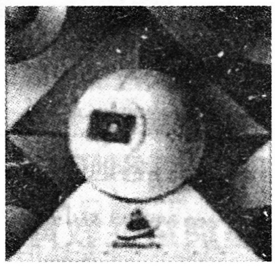
▲CU－SeeMe 的主控板

CU－SeeMe

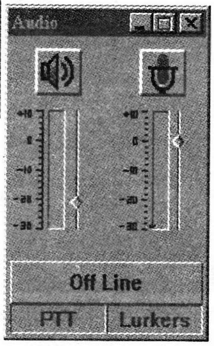
CU－SeeMe 是目前 Internet 上的主流视像会议软件，最早是由 Cornell University 开发的，不过一开始只是 MAC 的软件，并且只有单色。后来 CU－SeeMe 由 Withe Pine 继续开发，直到今天的最新版 Enhanced CU－SeeMe 2.11。这个软件可以直接到 CU－SeeMe 的 Homepage 下载 DEMO 版试用，也可以在 Homepage 上订购正试版。PC 版的 CU－SeeMe 以前在下载后需要等待 Withe Pine 公司 Email 给你一个安装 Password 才可以安装，而最新版的已经不需要这样做了。MAC 版的则需要记下 Homepage 上的一个序列号，安装时填入即可。安装十分简单，只要注意填入正确的个人信息就行了。最新版容量为 6 兆。CU－SeeMe 本身支持很多种的彩色摄像机，不过这样的设备对一般玩家来说贵了点儿。一般玩家都是用



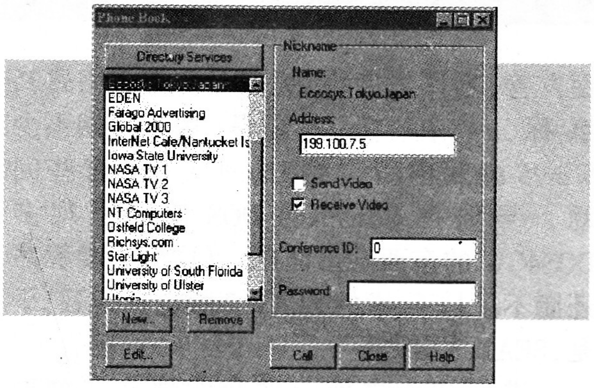
▲设置菜单



▲这就是小巧实用的 QuickCam



Connectix 公司出品的 Quick Cam 来代替彩色摄像机。Quick Cam 是一个外表看起来象是一个高尔夫球的小东西，下面有一个半金字塔形的底座。球体的中部有一个小摄像眼，可以用来拍动态影像也可以用来拍照片。Quick Cam 也分为 MAC 版和 PC 版。PC 版的 Quick Cam 是从键盘插口取电，然后还有一个插头插在并口(LPT Port)上。Quick Cam 目前分为两种，黑白型和彩色型。目前黑白型售价 80 美元，彩色型售价 180 美元，国内目前还没有什么公司有售，香港目前黑白型的售价还比较贵(900 港币)。以目前国内的带宽(Bandwidth)来看，

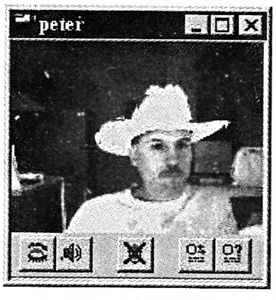


▲内置 PhoneBook 提供了不少 Reflector

如果真的想玩的话，买个黑白型的就可以了。QuickCam 的安装也很简单，正确的安装好 QuickCam 后就可以安装其附带的软件。软件里带有 Quick Movie 和 Quick Pict 两个小工具，前者是用来拍摄动态影像，后者是用来拍摄照片的。

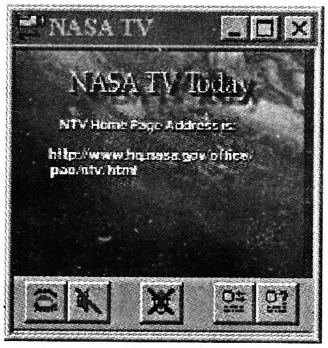
Let's Start

准备工作做好后，就可以开始使用 CU－SeeMe 了。不过玩之前最好先整理一下自己的仪表，否则那些 CF 见到你怪样子会对你有不好的印象的。然后在 CU－SeeMe 中先选用一下 Local Video 看一下自己的样子，如果不错，就可以正式上网会议了。要进行多人的会议，需要先在 Edit－Preference 中 Conferencing 里的 Maximun Video Windows 设置到 2 个以上。CU－SeeMe 里的 Phone Book 中预先存好了一些 Reflector 的地址，如果你很着急想玩，可以直接就



▲无名牛仔大叔

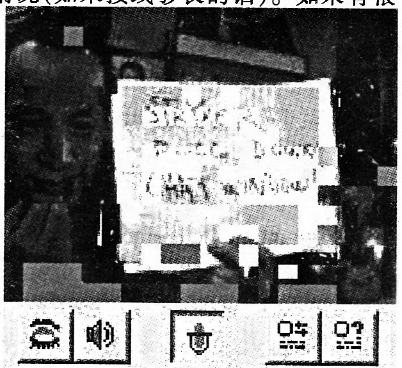
去连接这些地址。不过很多地址不是 24 小时开放的，加上时差和用户较多，可能会有连不上的情况。这样的话可以去 http://www.instate.edu/msattle/sci－tech/comp/CU－SeeMe/index.html 找一找其它比较好的 Reflector 的地址。如果连接成功的话，你就会看到有几个图象的窗口自己打开了，速度快的话对方的面孔立即就会出现。把那些画面质量比较差的窗口关掉，可以节省带宽。一般玩 CU－SeeMe，用户都是先连接到 Reflector 上，然后才能与其它用户连接。Reflector 意为反射器，用户 A 把自己连接到 Reflector 上，并且向 Reflector 发送自己的影像。Reflector 接收到后将用户 A 的影像反射给连接在此 Reflector 上的其它用户，其它用户也是如此。中间经过 Reflector，速度必然大打折扣。笔者写本文时本想抓几张完整的视像画面，结果就是因为速度太慢，几乎无法找到一帧完整的画面。如果目的仅仅是与自己的某一个朋友会面，而不是参加多人的视像会议的话，只要用点对点的方式就可以了。所谓点对点，就是两个用户之间根据 IP 地址直连，不通过 Reflector。用户 A 只要告诉用户 B 自己当前的 IP 地址，用户 B 在连接时直接连到用户 A 的地址上，这样速度会快上许多，不过由于时间比较紧，结稿前未能尝试此方法。



▲NASA 24 小时播放地球实景

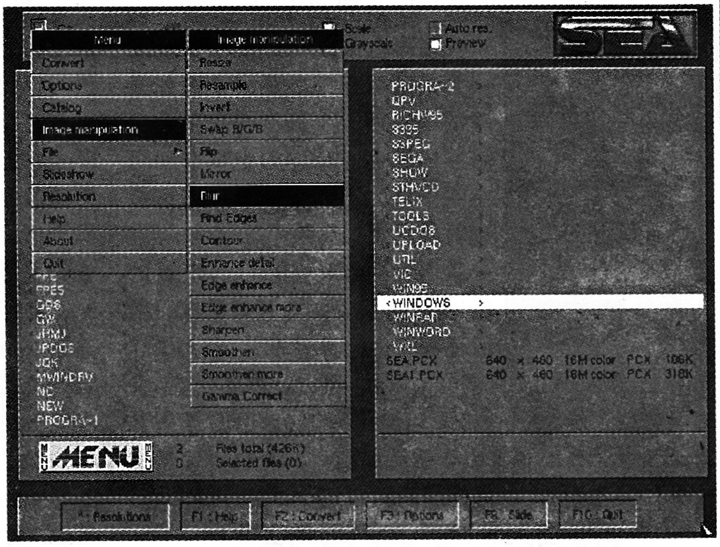
关于 QuickCam 的小启发

QuickCam 真是一个很有用的小东西。一般的时候你可以用它来做小监视器，比如放在离自己较远的地方看看有无特殊情况(如果接线够长的话)。如果有很多 CF 想知道你长什么样子，可是又苦于没有扫描仪可以扫描自己的照片的话，直接用 QuickCam 拍一张就好了。或者是大肆利用它的摄像功能，拍一些自己的生活录像什么的。总之，QuickCam 就是这么有用，等有一天可以在国内很便宜的买到 QuickCam 时，一定要买一个来。　文/责编/Psych²OIC



▲CU－SeeMe 新玩法：由于带宽限制，双方无法正确表达自己的意思。Victor 只好在纸上写字给笔者看。

看图至尊 SEA 1.3



当前最热的游戏是什么？
当然是《红色警报》啦！
不！《金庸群侠传》！
《SCREAMER 2》！
……………………
咱们还是来谈谈工具吧。
COREL DRAW 7！
NETSCAPE 4.0！
……………………

这、这，有又些太专业了，咱的水平还不



够。在这儿给大家介绍个看图软件 SEA 吧。

什么？知道了。这可是最新的 1.3 版，有很多改进呢。且听我道来。

SEA 的大名想必你已经知道了，它的界面友善，看图速度快（尤其是看 JPG 格式），堪称工具中的精品。但是，由于近期不少 Win95 游戏中所带的 Direct X 3.0 有些问题，导致在 Win95 的 DOS 模式下很多 DOS4GW 的东西会出问题。（这个驱动程序还删不了！）不幸的 SEA1.2 版也在此列！于是，SEA1.3 出击！

进入 SEA 之前，你会发现它在测声卡！（还能准确测出是 Pro、16 还是 AWE32！）这没什么可大惊小怪的，SEA 现在支持 AVI、WAV、VOC 格式了（原先只支持 FLI、FLC）。但在目前的 beta 版本中，对这几种格式的的支持尚不是很好，有些文件会认不出来或无法播放。还有个更好的改进：它可以看动画式的 GIF 了！怎么样？作 Homepage 的朋友会感兴趣吧。

SEA 的主界面中增加了点东西。对，就是左下方的 MENU 框。这可不是个摆设，用鼠标或 TAB 键打开它，会有一个菜单：

1. 图形转换（等于 F2）

在此子菜单中，左边是你可以转成的文件格式，中间是色彩选择（保持原始状

态、2、4、16、256、32/64K、16M、灰度)，右侧是抖动方式选择。在此菜单中还可进行 JPG 文件转换设置，或指定生成文件的路径。

2. 设置(等于 F3)

可对文件排列方式、文件的预视方式、幻灯模式的延时时间等进行设置，其中 Scan - FileInfo 一项建议关闭，省得等待 SEA 读文件规格的时间。

3. 多幅图形合一

4. 操作(图像处理)

SEA 也能处理图像了！(虽然功能并不强大)这里包括：

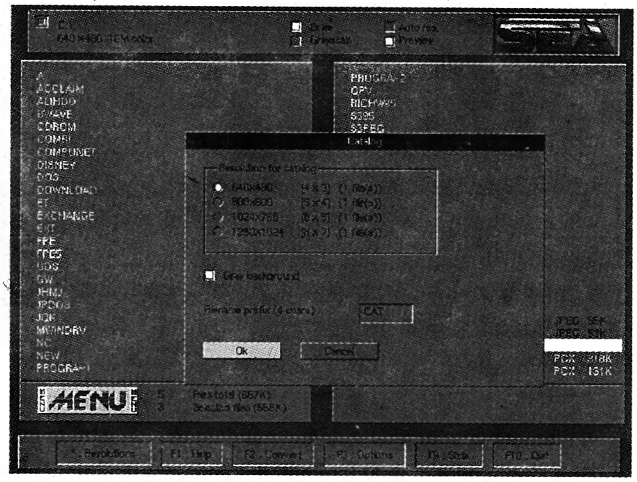
Resize	Contour
Resample	Enhance Detail
Invert	Edge Enhance
Swap R/G/B	Edge Enhance More
Flip	Sharpen
Mirror	Smoothen
Blur	Smoothen More
Find Edges	Gamma Corret

5. 文件操作

包括拷贝、删除、选文件、改变驱动器、建目录等。这些功能也就是应应急，实在是不强。

6. 幻灯模式(逐幅显示，等于 F9)

7. 分辨率及色彩设置(等于 *)



只要你的显示器和显示卡够劲，能上到 1600X1280！

8. 帮助(等于 F1)

9. 版本信息(等于 ALT - F10)

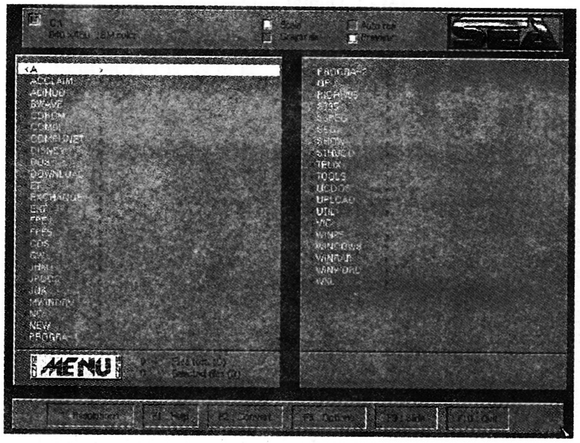
啊！原来是和 Photodex(GDS 的制作者)合作的！难怪又有不小进步。

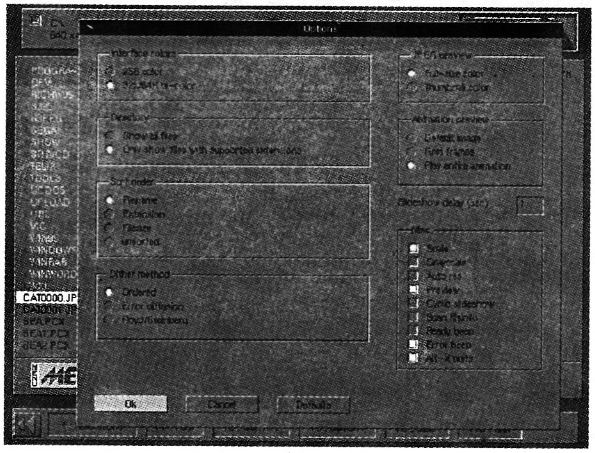
10. 退出(等于 F10 或 ALT - X)

在一些介绍文章中，曾提到 SEA 的界面是 800X600 的，其实，你可以在启动 SEA 时用参数设定(包括界面分辨率、声卡中断等都可以设，具体参数可用 SEA /?察看)。

在未来的版本中(据称是 2.0 版，可天哪，现在才出到 1.3，看来本世纪未必能看到了)，SEA 将支持 MPG 等格式，相信它会变得更出色！

文/严蓬　责编/软体动物





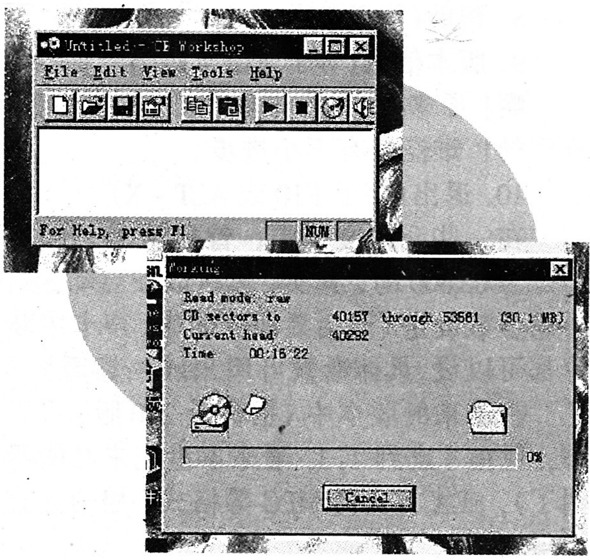
音轨 Grabber 大检阅

文/枫

记得起初是各位究极命令行专家们将褒贬不一的压缩工具的无数参数一一罗列，搞得我等老莱鸟头晕目眩，接下来便来个图形工具大作战，到目前为止 SEA 已拥有半壁江山，眼看我只有"出声"的份儿了，于是这次我斗胆向诸位引荐几款 CD 小品，还望海涵......

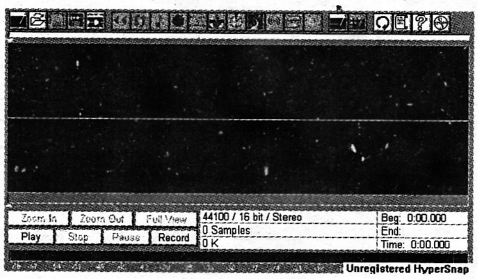
CD Workshop

由 Cyberdyne Software 推出，运行环境是 Windos95，主要用于将 CD 盘上的音轨无帧损失（自称的）的转换为 WAV 文件。同时还可查看音乐 CD 及 CD－ROM 上的十六进制代码（好象没什么用!），并可调用 Win95 的 CD 播放机及录音机，如果您有兴趣的话，它还是一个较专业的 CD 检测器。目前版本是 2.00。

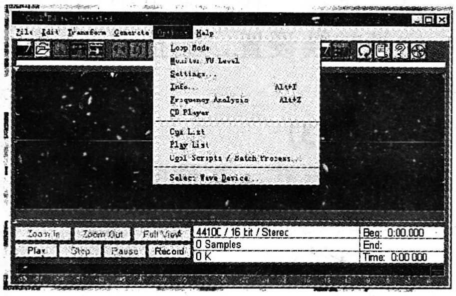


COOL EDIT

确如其名，真够"酷"的，它可以运行在 Windows 3.x 或 Windows 95 之下，一旦安装完毕，你可能会被它繁杂的选项和众多的按钮吓倒，也许半天都不知其所以然，这也许



是它的缺点，但同时这也是它脱颖而出的法宝。COOLEDIT 支持包括 .voc，.vgx(?)，.wav(有五种)，.pcm，.aif(Apple)，.snd，.svx 等等格式的文件，界面感觉良好，很象早期的 Animator。当你拥有一些语音文件而苦于没有实用的编辑系统时，它是一个不错的选择。



CDDA

这是一个 DOS 工具，它的功能可算得是此次我介绍的工具中最强大的，因此应该有许多人在使用它。支持 .wav，.aif，.voc，.bin，.hex 格式，可将音轨转为用户所需的文件类型保存；支持 CDI，Video CD，CD＋G，我想不用我说，您也明白这意味着什么了吧，是的，CDDA 可以截取 VCD 影碟的片段，在你欣赏一段精彩的影片时，怎么才能将其永久保留呢，CDDA 就是答案，它截取的部分亦是以 DAT 或 MPG 格式储存，因而可在任何系统下管看之，如何，很方便吧。不过，CDDA 的致命之处是，它完全是以命令行方式来进行操作，由此使人望而却步，以下给出两个实例，希望对诸位有所帮助：

```
CDDA /CHANNEL STEREO /FORMAT WAV /SAMPLE 44 /CDDA /F exp.wav /T 19 /M /O /MSF
```

意为将 CD 盘上第 19 道音轨转成取样为立体声，44KHz，名为 exp 的 WAV 文件。

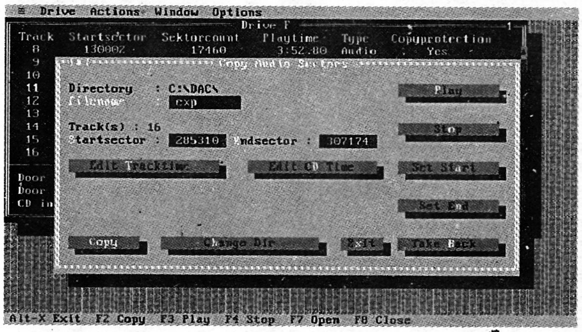
```
CDDA /LBA /S 96300 /E 100300 /F exp.dat /M /O
```

意为将 VCD 盘上从 96300 帧至 100300 帧的影像截取为 exp.dat 的文件。

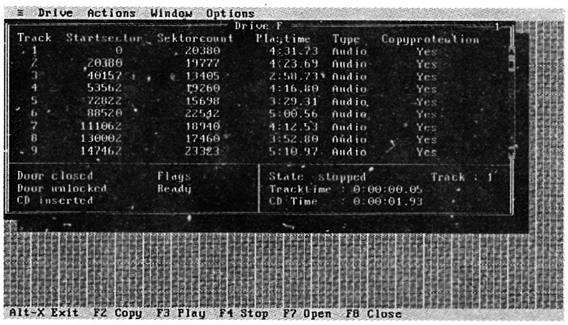
CDDA 还有不少的功能，但也只有注册版才有，笔者也只是 1.6 的 Shareware 版，那么，有兴趣的朋友就赶紧付 money 啦。

DAC（Digital Audio Copy）

这个由 Christoph schmelnik 推出的 DOS 版共享软件，主要功能即是拷贝 CD Audio，兼可作为 CD 播放机，能



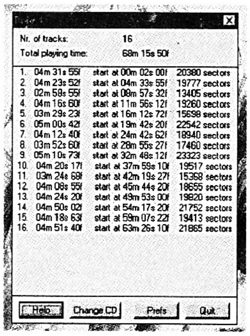
查看 CD 盘及音轨的一些信息。DAC 最大的长处在于其简洁明快的菜单界面，操作起来非常方便。它带了不少自调用（亦可单独使用）的实现 CD 功能的文件，象控制 CD 门的开关啦，播放选择的 TRACK 啦，检测 CD 盘啦等等，还是比较好用的．在注册版里，作者声称可跳过有错误的扇区

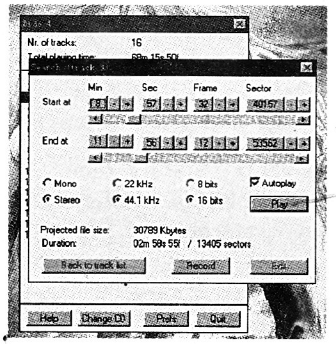


来进行拷贝，如果可行，那真是一件大大的善事．

DIDO

Michiel Overtoom 制作，是 for Windows 3.x，菜单可真是简单，若是不会用，恐怕是……同样是将 Audio 变为





Wave 格式，同样能 PLAY CD，有一点可取之处：拷贝时，显示当前已存的文件大小，使人一目了然。

READCDA

DAC 与 DIDO 已算是简洁，可运行在 DOS 环境下的 READCDA 竟还要简化。虽是运用命令行行式，可实际上就三四个参数常用，若直接键入 READCDA，则程序会以一问一答的形式继续，极其简便。啊，对了，与以上各位功能相同，但只能转为 WAV 一种常用格式。

例：readcda（－wav）－track 19 －file exp.wav －from 237000

走马灯似的说了一串，估计诸位已然明了，这几种 CD 小工具都与 CD 音轨的转换有关，这也是这次我想给大家介绍的重点。记得曾经因为无意中得到了几个 MOD 而导制疯狂地收藏行动，又引起以后 S3M 的泛滥，不过当时的心情确实很好，接近 CD 质量的乐曲（还算不上歌曲）伴我渡过了不少时光。在拥有上述工具后，要实现一个贪婪的愿望变得近在眼前：可将音频信号几乎不丢失的转换为能在硬盘上存储的文件格式，并且占用空间要小（有过一次经历，用 Creative 的录音器录制过一首磁带歌曲，但可怕的容量几乎使我晕倒），且易于播放。因此，首先要将 CD Audio 拷贝下来，这样也就带出了一个问题：究竟孰优孰劣？为此笔者作了一组小小的测试，仅供参考。请见（表一）。测试环境为 P5/133/32/T2P4 主板/Creative 8X CD，测试音轨长度为 1:45，转换格式为 .wav。现在你已有了一个几十兆的 .wav（或其它格式）文件，接下来即是压缩方面的问题了，用一个较好一点儿的如 ISO－MPEG Audio Layer 的压缩软件，将你的 .wav 狠狠地压成只有三或四兆的 MP3 文件，再找个象 MP3PLAY 的播放器，如果不事先讲明的话，你一定会以为是 CD 音源呢！不过，先不要高兴得过早，我先来泼点儿凉水：假如你心爱的光驱不支持红皮书标准（Red book）的话，嘿嘿，那么你是无法将 CD Audio 拷贝下来的。但是如何才能知道自己的光驱支持该标准呢，由此我就要给朋友们介绍一下 CDROMINF。它可测试诸如象音乐 CD 长度，每首歌曲的具体参数，被测光驱支持的标准，光驱是否只读，光盘容量方面的精确数值等等。利用它，你可以详细地了解自己的 CD－ROM。这里列出几种不支持红皮书标准的光驱名称：

＊ 大部分高士达（Goldstar）；
＊ 米苏米/美上美（Misumi）；
＊ 爱捷特（AZTECH）；
＊ 雅马哈（YAMAHA）；

好了，先说到这里，希望各位的未来不是梦！

责编/软体动物

（表一）

名 称	运行环境	版 本	拷贝时间	文件大小	操作性	功能
CD Workshop	Win95	2.00	7:25	17.7MB	一般	较好
COOL EDIT	3.1 & 95	1.53	－－	－－	复杂	很强
CDDA	DOS	1.6	1:06	18.55MB	复杂	极强
DAC	DOS	2.2	1:02	17.67MB	较好	一般
DIDO	Win3.x	4.0	1:40	约 18MB	简单	较少
READCDA	DOS	2.0	1:30	18.56MB	简单	较少

新软件 Update!

目前世界上有多少个 Shareware,Freeware,PD ware?这个问题谁也回答不了,因为实在是太多了。这么多的软件上哪儿去找,到底哪些是最好用的,恐怕也是大家都比较困惑的。如何把这些好的软件推荐给读者,也是我们比较为难的问题。国内比较流行的做法是把几个小软件拷贝到软盘上销售,但这种做法存在很大的问题。首先,Freeware 与 PD 都是免费使用并且没有使用限制的,Shareware 基本是免费试用,有功能或使用时间上的限制,但这些软件都可以免费从 Internet 上下载。一张不到 2 元钱的软盘,随便拷上几个小软件就立刻升值一倍或者数倍,难免会被人说"利欲熏心",况且根据规定,未经软件作者的许可,用户是不可以将这些软件用于商业目的的。拷贝 GAMEBOY 和 MD 模拟器用的游戏也属于非法行为,这些模拟器的作者在自己的 Homepage 上都严正声明这些游戏用户只可自己制作,拷贝(指使用专用设备将游戏从卡带翻制成文件),使用,不可以传播,所以希望本刊的读者今后不要寄款来索取模拟器软件和对应的游戏软件。第二,现在的软盘质量都不是很好,坏盘率很高。遇到这种情况,北京的读者还可以就近重新拷贝一张,外地的读者就要麻烦多了。第三,一张软盘的容量实在太小了,根本放不下几个有价值的软件。第四,软盘一张张拷贝起来太麻烦。前思后想,再参考一些港台杂志的作法,笔者认为目前只有介绍并公开 URL 是比较可行的办法,有 Internet 帐号的朋友可以不再迷惑,直接去下载即可;而对于没有 Internet Access 的朋友,没有办法,先等等吧,等到可以使用 Internet 时吧。

与以往介绍 Internet 上的软件的文件不同的是,新软件 Update 介绍新软件时不分类型,而是介绍当月的各类新软件。不过由于每期杂志的结稿日期与发行日期要相差近一个月的时间,所以可能当读者读到本文时,文中介绍的软件可能已经升版了,希望读者注意。

	Netscape Communicator 4.0 Pre - Release
容量	完全版 9.X 兆,简单版 5.X 兆
平台	WIN95/NT
介绍	Netscape Communicator 就是以前的 Netscape Navigator,界面比 3.0X 版有了很大的变化。按钮变成了类似 IE 的隐藏式按钮,即平时看着只是一般的平面图标,当鼠标移到图标上面时就会变成凸起的按钮。Bookmark 现在已经成为一个独立的图标放在 URL Bar 上,比起每次都要到菜单里去找要方便多了。URL Bar 和 Tool Bar 改成浮动条,用户可以根据自己的喜好自行摆放。新增加了一个小 Taskbar,通过这个小 Taskbar,用户可以很方便的启动 Netscape 的 Email,编辑,新闻组和视讯会议功能。 还有不少 BUG,比如 Homepage 中的 Frame 边框有时会变成原来的十几倍宽,深层 BOOKMARK 画框经常不能正常消失等等。 总的来说,新版的 Netscape 给微软的 IE 打击不小。
下载结点	ftp10.netscape.com/pub/communicator/4.0/4.0b/windows/
Homepage	http://www.netscape.com/eng/mozilla/4.0

	Liquid FX 2.05
容量	2.5 兆
平台	WIN95/NT
介绍	笔者一向是喜欢自己手动输入代码来制作自己的 Homepage 的,按说应该不在乎现有的 HTML 编辑器的好坏,不过这个 Liquid FX 笔者到是非常喜欢。这个编辑器内置了 Java Applet 的自动制作,有着非常互动的 Tag(标志)输入系统,非常完善的预视功能等等。新的 2.05 版还加入了动态 GIF 制作系统和 Web Page 设计巫师(Wizard)。另外,Liquid FX 还有一项很棒的功能,它可以把 HTML 文件中的所有 Tag 都删掉。经常下载 Homepage 的朋友再也不必为那些碍眼的 Tag 而烦恼了。 Bug:鼠标有时候会消失。 无论您是写 Homepage 的新手还是高手,Liquid FX 都很适合您。
下载结点	http://www.access.diger.net/~liquidfx/lfx205.zip
Homepage	http://www.ozemail.com.au/~liquidfx/

	SEA 1.3 Beta
容量	0.5兆
平台	DOS或Win95
介绍	目前SEA的流行度远远超过了QPV。新版的SEA在界面上有了较大的改变,增加了菜单选项。增加了一些基本的图形处理功能,如Blur,Sharpen,Find Edge等。增加了Slideshow功能。增加了将多张图片制作成"像册"(Catalog)功能。增加了建立新目录的功能。新增支持动态gif,普通加码的avi和voc,wav。非常强大! Bug:对于本身支持的Photoshop的.psd文件不能显示;在Win95下不能正确检测到声卡。 目前SEA 1.3Bbeta在公开结点上还没有。笔者当时是因为向该软件的作者报告Bug,SEA的作者才告诉笔者在何处可以下载一个带密码压缩的ZIP文件,并且告诉了笔者密码。不过不用担心,SEA 1.3正式版应该快完成了。
下载结点	http://www.stack.urc.tue.hl/~ralphg
Homepage	http://www.stack.urc.tue.hl/~ralphg

	Pirch 0.90a
容量	0.9兆
平台	Win95(16位版目前是0.80)
介绍	笔者以及笔者的Cyber Friend(Internet上认识的朋友)一致认可的最佳IRC客户端软件。由于Pirch的新版是在mIRC最新版之后几天出来的,所以增加了不少mIRC中新增加的功能,如支持16色字符并且完全兼容mIRC的控制码。还增加了视讯会议功能(可惜无缘一试)。另外在界面与菜单方面都做了一些变动,如将UNDERNET,EFNET的Servers分类排放等等。 Bug:目前还没有发现 评价只有一句:"Pirch Rules"
下载结点	http://www.bcpl.lib.md.us/~frappa/pirch.html
Homepage	http://www.bcpl.lib.md.us/~frappa/pirch.html

	Crescendo 2.31 for Netscape 32bit
容量	0.8兆
平台	Win95(16位版目前是0.80)
介绍	一个很不错的Netscape下的Midi Plugins。其实Netscape本身就可以播放Midi,但是控台功能比较少,外观又很难看。Crescendo的控台不仅有音量控制,还有Forward,Rewind的功能,外观也很不错。 BUG:不知是什么原因,笔者的Netscape加Crescendo竟然放不出Midi来。Remove掉Crescendo改用Netscape内置播放器就没有问题。 小巧好用
下载结点	ftp.liveupdate.com/labtech/plugins/c231n95.exe
Homepage	http://www.liveupdate.com/crescendo.html

本文结稿当天恰好在新闻组里看到GenEm的作者给大家的信,信中说他已经决定停止开发新版本的GenEm了。为什么?原因是本身搞模拟器纯粹是为了自己玩和与同志者交流技术,结果现在模拟器却成了大家玩免费游戏途径和不法分子用以牟利的手段。该作者说,一年前新闻组里的模拟器信区与现在完全不一样,大家都是在讨论关于技术的问题。而现在剩下的只有索要游戏者和一些贬低某某模拟器的人。由此笔者想到了国内的一些状况。不少人现在还在靠用软盘拷贝Shareware/Freeware/PD来赚钱,甚至听说有些地方拷贝一个模拟器要20元钱,拷贝全套游戏100元钱,还美其名曰是为了不能上网的玩家服务。也许他们现在在顾客眼中还是"好样的",可是等到国内大部分人都能上网的那一天,他们将被唾骂!中国有句古话,"不以恶小而为之"!

此言纯属个人看法!

文/责编/软体动物

秘技天地

主持人:风马

方偏 技秘

MJ JI TIAN DI

“风马,请你严肃一点!”这是一位玩友劈头给我的一句话,为什么呢?据说是因为我起了这样的名字,还说什么“牛不相及”,是对姓牛和属牛的人一种挑衅行为。今年又是牛年,要碰上NBA“红眼牛”,风马就会完蛋了。可、可、可是,我自己就是属牛的呀!我怎么会对自己挑衅呢?无有其事,无有其事!还是另一名玩友为风马与牛兄共同解决了一个大问题:风马、牛,不象鸡!……是啊、是啊,可千万别说我们象鸡呀!不说的话,在这里向大家拜个年吧!(马嘶?)

马施前题:意思就是风马在秘技之前登出的征解秘技。

《皇家骑士团2》(SFC)中:①如何取得火之“ストライクノヴァ”消耗MP50之魔法?以及消费MP60之大地、暗黑,神圣之究极魔法(禁咒)?②如何让商店中的魔女デネブ加入队伍?③言灵之石、火食鸟之羽、死者宫殿中得到的硬币ガラスのカボチャ有何用途?还有龙玉石的用途是什么?

●秘技

ARC 侍魂·天草降临 FP 5

选斩红郎法: 在选人画面中按住D键,再按A键,手执红钢怨狱丸的最终BOSS王无月斩红郎即会出现。此作中无限炮变成了武器击飞必杀技,而无双震击斩则变成了断末奥义。

GB SD飞龙拳外传Ⅱ FP 5

隐藏的龙魔王: 在标题画面中,同时按下A、B,即可选择游戏中的隐藏角色龙魔王。

MD 篮球飞人 FP 5

梦之队: 在剧场模式中选择“接续”,如果是1P VS COM的场合,便输入“**かをがわのさいきょうメンバー**”;如果是1P VS 2P的场合,输入“**さいきょうのなかのさいきょう**”,接着就会出现由湘北、陵南、翔阳、海南四队中最强选手构成的梦之A、B队。

选拔队伍: 在1P VS COM的场合输入“**おれたちさいきょうチーム**”;在1P VS 2P的场合输入“**おれたちこそがさいきょう**”,这样便可在全部球员中任选6人组成队伍。

选关密码:

NO.1 バスケツトマンですから
NO.2 おいてくる
NO.3 リバウンドだ
NO.4 かりはかえすぜ
NO.5 さくらぎくんすごいわ
NO.6 リアリテイがひつようだ
NO.7 バスケがしたいです
NO.8 もんだいじぐんだん
NO.9 のうてんダンクおとこ
NO.10 おれたちはつよい
NO.11 おうじやかいなん
NO.12 とうとうここまできた
NO.13 いよいよさいごだ

MD 漫画地带 FP 6

选关法: 在音乐盒画面中,按C键顺序选听音乐14、15、18、5、13、1、3、18、15、16,就会听到“oh Yeahl”的声音,如此便可选关了。

●偏方

MD 真人快打3 FP 5

卡豹的九连击: 跃起按脚击中对方后,当他刚一落下地时迅速发出螺旋蚕(←→·低脚)击中对方后靠近输入低脚·低脚·高拳·高拳·↓+高拳·跃拳·←←·高拳全部击中对方损失血格43%。

加克斯的十连击: 当对方在画面边时,靠近并输入高脚·高脚·↓+高拳·高拳·防·低拳·←+高拳当第七击把对方击飞起来没落地时迅速按一下低拳+→→低拳此连续技全部击中对手后损失血格44%。

山水的8连击: 当使出火山爆发(→←←·低脚)全击中对方后,当他从高落下没到地时,对着他连按快高拳、当击中对方后,快速输入三火球(←←→→·高拳)当全击中对方后,他会损失血格42%。(此连击技十分难掌握,最主要是把握好时间。)

海南儋州 谢广清

MD 光明力量Ⅱ——古老的封印 FP 4

最强部队制造法: 按住方向盘上然后开机,在屏幕右上会出现数字,可任意选关(0—44),44以后不要选,选后会死机。选关时按B,把光标停在主角上,然后按住C可把全体队员加至40级,变身后的队员升至99级。在战斗时,让主角用魔法逃跑就可以作复活、变身、买武器、换战士的工作(最后把未变身的战士变身)。然后还可重新选关,可再次升级,把变身后的主角,战士都升至99级。战斗时选退出战场记录(不是主角用魔法退出),选记录开始游戏会变回普通游戏,且各战士的能力值均为“?”。

广东汕头 许俊斌

MD 梦幻之星Ⅳ FP 5

八项事务所的委托事件: 1.麦尔镇(**マイル**)牧场中有怪物需要消灭,酬金5000元。

2.埃德(**アイード**)城中有人丢失了狗。在蒙森村(**モンセン**)可找到狗,但它会跑掉继而在泰尔米村(**テルミ**)用狗食(在埃德城墙外西北角用280元购得)可带走狗。

3.维塔城(**ピアタ**)学院中走失一女学生,可在卡达利镇(**カダリ**)教会中找到,然后到特鲁米村(**テルミ**)勇士之丘上买到40元道具一件,回去给女学生即可完成任务。

4.蒙森村(**モンセン**)走失孩子一名,可在该村地震袭缝中找到。

5.有了水上飞车后,可发现两个新村庄,**ウーゾ**村走失姐妹两人,可在埃德城(**アイード**)中监狱找到,但需50000元保释金,此事酬金同为50000元,因此等于白干。

6.**トリンコ**村有一病孩,可在泰尔米村(**テルミ**)勇士之丘上购500元勇士剑一把。病孩见鲁迪舞剑后,就会病愈。

7.**トリンコ**村外东北处有一山洞,铲除洞中飞鸟即可,但无酬金。(村长耍赖)

8.扎玛镇(**ゼマ**)中有机械人出没,先去**トリンコ**村,继而向南(需渡海)可找到机械中心,消灭敌人同时可找到法伦的终极武器和特技**ポジトロンボルト**,酬金80000元。

所有委托事项需先与事主对话,完成任务后也要对话后才能领到酬金。

上海 陈世恩

MD 沙丘 FP 5

隐藏的开采区: 在沙漠的中部,往往有圆形的凸出物,将其击毁会出现大片的香料区,且在这区域内无沙虫出现。

建设废墟: 当敌人猛攻你的基地时,某些建筑被突然击毁,特别是炮台和电站,如果先铺水泥板,会消耗很多时间,且水泥板会被打碎,还得重铺。这时,可以在建筑的废墟上重建这些建筑,但建筑物的HP只有一半。

郑州 未留名者

MD 梦幻之星Ⅳ FP 3

部分具有特殊效果的道具:

道　具	使用者	效　果
トルネードグガフレ	鲁迪	产生大气旋涡(ヒエーン)
イムソード	鲁迪	产生火焰(フレユリ)
サンダークロ	珐儿	产生静电(タンドレ)
シャドウブレード	鲁迪	某些怪物一击必命
ドソームロッド	斯林	产生气绝(ビンドワ)
マーレイダガー	——	对敌全产生火焰魔法的效果
ラコニアロッド	——	对敌全产生冰系魔法的效果
ガーデイアンロッド	斯林	全体生物人员加HP
マーレイシールド	全体生物人员	个人加防御
ダイナマイト	——	相当于炸弹

江苏无锡 周占明

ARC　METAL SLUG　FP 4

隐藏的人质：

第一关：在关底前有一个阶梯式的上坡，在上坡顶端，你会发现两股小瀑布从天上流下来，分别对两瀑布顶端射击，会有四个人质从天而降，本关人质救满为 10 人。

第二关：在中间地区的大坦克之前有一个斜坡，在斜坡下面有一堆草，跳起后向下开枪，会有三个人质从草堆下爬上来，本关人质救满为 12 人。

第三关：上坦克后击毁前面的一辆敌军坦克，然后向前走会发现一棵长在路中间的树，向其树冠开枪可打下 2 个人质。同样在关底前还有一棵大树，用同样的方法又可得 2 个人质。然后面临的就是关底，由于它只能在下线移动，而你在上线，所以跟它左右的移动，目的在于等待 5 名从天而降的人质，它们从 82 秒开始出现。玩家移动时要注意射闪关底的激光炮，本关人质救满为 17 人。

第四关：在本关一开头，玩家先不要移动，且不停地向前方的敌人射击，等 53 秒时会从右边飞来一架敌军飞机，同时带来三个人质，注意跳过飞机带来的炸弹。然后是在关底先将下层大坦克干掉，然后向上方路面的一个缺口处猛打会掉下 3 个人质，本关人质救满为 15 人。

第五关：将开头的房子拆干净(一直向上开枪)会出现 1 个人质，后面的房子里还有一个人质。再向前走，在第 3 个房子的右边有一辆黄色小汽车，站在汽车上向背景的树冠射击会有 3 个人质掉下来。再向前走，在出现坦克前还有这样 1 棵大树，同刚才一样，会有 2 个人质出现。然后在关底处，向它下面的火焰喷射器开火可打出 3 个人质，本关人质救满为 15 人。

第六关：开头向上方躲在树叶里的人质开枪得到 1 个人质，向前走有一个坦克，用手雷炸掉它，会从天而降 1 个人质，后面就是在关底处会不时从天上掉下人质，由于这关太难了，本人从没一条命打通过所以也不知共有多少人质，我估计在 15 人左右。

无限加分法：在第五关中，通过一群飞机的轰炸后，玩者需一点点向前移动，直至拉出一个兵堡的边来，然后向其开枪，就会发现分数迅速上涨，而那兵堡却打不坏，可以反复打。注意这时必须要坐坦克，也要注意时限，笔者见过的最高分为 6888800。

北京 张冉

(马语：这位张冉玩友为了我们电玩的推广，而将自己在书摊上购得的最后一本杂志让给了一位中年妇女，自己却又跑了 N 米到另一"书堡"才买到一本。他自称这种"张冉让书"的行为是精卫鸟嘴中的一粒小石子，愿为电玩做份贡献，这是他对电玩的满腔热情。杂志虽在这方面做着努力，何尝不象一只填海的精卫鸟呢?不过，希望我们大家的努力不要真同精卫填海的效果一样。)

ARC　双截龙　FP 4

杰夫的无限连击：此技在重伤时才可使用。跳起 C + 超杀(↓↘→ + 两个键) + 蹲下轻拳 + 连按 D(第二下未出时) + 超杀 + 蹲下轻拳 + 连按 D……，如此可将对手从满血打至死亡，一般可连击 27 下左右。

江西宜春 钟权根

Cheng－FV 的无限连击：抓住对手后，跳到对手后上方按 D 或 C(向后踢的脚)，落地后按两个 A(或两个 C)，接着按 D，再按 A、D、A、D……，如此循环按下去直到将对手击毙(将对手击昏也可连上)。此技较难掌握，但只要掌握就可以打出 32hit 左右的一击必杀。

辽宁铁岭 全宏伟

Cheng－FV 的无限连击：在重伤时抓住对方，然后跳向后方用 D 做逆向攻击，落地后按 C(2Hits)，再接超杀，推到第七下时↓ + A(这是最关键的一步，其目的是消除 MAX 状态)，站立 C(能量又重新蓄满)，接第二个超杀。在站立 C 上大有学问：如果是近身的 2Hits，则下面只能再连一个超杀，然后就要用 C · ↓↘→ + D 收尾了；如果是远身的 C，只打一下，则可连两个以上的超杀，这才是真正的一击必杀。这种连续技一般在第 28 至 32Hits 时击毙对手。另一种难度大些，但血不必太少。方法是：用空中 D 逆向攻击，落地 B(2Hits)，站立 D(远距离的 2Hits 攻击)，A 或↓A，站立 C(只打一下)，然后超必杀，第七下时 B(2Hits) · B · A · C，下面即可接第二个超杀。如此循环，对手一般等不到第三次使用超杀便死了。

哈尔滨 孟超

ARC　'96 格斗之王　FP 4

罗伯特的无限连击：空中飞燕龙神脚(要击中对手时) + 极限流连舞脚 + 跳跃 C + 极限流连舞脚 + 跳跃 C + ……。需要注意在空中的重拳不要变成超重击，而且此招难度亦较大，时间要掌握好。

广东阳江 梁缉盘

GB　忍者神龟 3　FP 7－1

修改密码法：在游戏中若得到续关密码，只要修改其最后一个字符，便可使体力增加。而以笔者经验，在游戏前期最后一个字符为 1、中期为 3 或 7、后期为 H 时体力数为最高。下面提供一条修改后的密码：

100000	273133
210000	373173
310011	573377
411011	477377
511113	57777H
111113	2H777H
231113	3H77HH
331133	4HH7HH
433133	5HHHHH
133133	1HHHHH

湖北沙市 吴浩

(马语：很高兴你再次投来秘技，并祝我们假期如何如何 可一谈到假期，唉……！对于你的朋友曾于近期在上海见到了中等身材、有点瘦的软体动物之事，我可以证实那肯定是假的。在我印象中软体动物好象是很小的身体，肉乎乎，粘粘的，还背着一个圆的壳状物，而且肯定没有"移动"到上海的能力。)

GB　隐忍的继承者　FP 5

木弓变成神弓法：首先要保留最初武器**きのゆみ**不可卖掉，然后到游戏后期，来到**かんべ**村，与武器店主交谈同意后，就可得到**あめのまかこゆみ**，此武器是**みことめ**弓手的最终究极神弓，攻击力 220。

隐藏的事件和武器交换法：在游戏末期，主角先来到最北面山腰的**とおや**山村。进入右下方大屋与老人会话，接受委托；然后向往东面山下**へらい**村，进入村后森林中与**かみら**魔女战斗；胜利后返回**とおや**山村，老人就会奉上**みこのカんむり**为谢礼。此防具是**みことめ**弓手专用的最好头盔，防御值 84。当主角拥有特殊道具**かすていら**后，前去**おけやま**城堡与城主交谈，可交换得到**にぬりのかぎつめ**，是**てんちまる**忍者专用护手套，攻击力 160。若带着**かすていら**前往**えとじょう**城堡，与城市交换可得到仁王盔甲(**におうとう**)，防御值 84。最后攻进魔王宫，调查宝箱，可发现一把忍者之剑(**にっこうけん**)，是忍者**てんちまる**唯一能装备之剑，攻击力 150。

福州 黄立中

GB　第二次超级机器人大战 G　FP 3

说得フォウ法：首先在第 4 话不让**ミチル**加入，到第 10 话时用**カミーユ**可说得**フォウ**，但不能得到她驾驶的机器**サイユガンダム**。

让リューネ加入法：在第 21 话让**マサキ**驾驶**サイバスター**在出口处附近停留，一直到第 17 回合，**リューネ**就会出现并加入，还可得到她驾驶的机器**ヴァルシオーネ**，拥有地图兵器、超级粒子炮等强力武器。但她却在最后一话前走了，不能参加最终决战。

得到隐藏强劲机体：在通过第 15 话得到 V2**ガンダム**后，立刻将其 HP、EN、反应力、装甲一次性改造至极限，V2**ガンダム**就会变成 V2**アサルトバスター**，拥有分身、**エフィー**、**げんき**等三项特殊技能及两种强力地图兵器。改造共需资金十九万左右，因此必须在前几话积累一定的资金。

最终奥义"石破天惊拳"：在通过第 21 话后选**ギアナ**高地，然后在第 24 话中先用**ドモン**将东方不败的 HP 削减到 50%以下；再故意让东方不败攻击而受伤(必须防御，否则会被打死)；这样，东方不败就会和**ドモン**对话。对话结束后打死东方不

败,他就会教ドモン流派的最终奥义"石破天惊拳"。攻击敌人时耗费 EN155,且气力须在 160 以上。因此在用了精神指令"气合"后,如想连续发出此招,可用精神指令"补给"或让有补给装置的机器停留在ドモン附近,随时补给。

广西合浦 そけよ

GB 蜡笔小新Ⅳ FP 7

选关密码:第 2 关 わがままだなあ
第 3 关 たまねぎたべれる
第 4 关 わはははははわはははは

广西合浦 そけよ

SFC 杀手学堂 FP 6

调高速法:选人后进入人物特写画面时,按住方向键右及 L、R 不放,同时按下 X,Y 听到响声即可。

调超速法:在人物特写画面时,按住方向键右及 R 不放,同时按下 A,B 听到响声后即可。

调慢速法:在人物特写画面时,按住方向键左及 R 不放,同时按下 A,B 听到响声后即可。

选用总关底 EVEDOL 法:先选 CINDER 在人物特写画面时,按住方向键右,依次按:轻拳,轻脚,重拳、中脚,中拳、重脚,听到叫总关底的名即成。

北京 王晨晖

SFC 天地无用 FP 5

选择全部角色:在标题画面中,按住 Y, L, R 和 SELECT 键,再按 A 键,这样便会出现超级菜单。除了可作音乐、效果音测试外,如果你进入游戏的话,便更可在全部 12 位角色中选用角色。

广州 成仔

SFC 恶魔城 XX FP 7

选关密码:

第二关 火心斧
斧斧斧
斧瓶瓶

第三关:瓶火火
斧斧火
火瓶瓶

第四关:心火心
火瓶斧
火心心

第五关:瓶心火
火瓶斧
瓶心心

第六关:斧心火
瓶斧斧
瓶火心

第七关:斧火火
瓶火火
火瓶火

内蒙古包头 刘志江

SFC 毁灭警官 FP 7

选关密码:第二关 IMPERIAL
第三关 DOOMLORD
第四关 CYBERTOX

内蒙古包头 刘志江

SFC 鲁多拉秘宝 FP 2

几种特殊言灵:

1. **ナエクピア**:火伤,冻结,感电,浮游等异常状态回复;复数(效果范围)。
2. **エクスピア**:以使用者的生命使活着的己方人员 HP 全回复,死去的己方人员复活并回复绝大多数 HP;复数。
3. **リフレクナ**:绝对魔法防御,但只能防御一次,且对特技无效;复数。
4. **パルプンテ**:效果不明,可产生任何一种魔法的效果。
5. **メガミ**:全员回复 HP100 左右,但只消耗 MP8 格,可以说是性能价格比最佳的回复言灵了。

苏州 ZINE

SFC 圣龙传说 FP 5

最强之龙:先让龙修得圣、暗两种属性,并进化至 LV6 左右,然后将火、水、雷、回复、毒等数值提升至 100,STR、VIT、DEX、MIND 等增至 250,这样龙会变为最强龙。

变为黑龙:在第六章的ビッケバッケ买大量どくどく给龙吃,把龙的"?"提至 100,龙会变为うにうに级,继续给它吃どくどく将"??"提至 100,它便会变为黑龙。

上海 陈琛

SFC 财宝猎人 G FP 5

隐藏宝物:游戏进至アトランティス时,再进入神殿查墙壁,便可进入秘密通道,通道内有一宝箱,可增加 18 点移动力。

偷道具:在アクラス海港道具店最里面一间,调查墙上裂缝,由于墙上会裂开大洞,便可偷道具,再进入商店与店主对话,会问你是否愿意帮他抓破坏墙之人(不是自己吗?),回答是(自己抓自己?)可得 500 元。

上海 陈琛

FC 忍者蛙 FP 7

无数次加满生命只数法:在游戏中,最好在敌人不出现的时候按方向键上不放,再按 START 键两下即可加满青蛙只数。但要注意的是,一旦使用此法,便不能续关,所以请玩家注意在游戏中及时使用此法。

骑会喷火的飞龙:在第一局出现的两只飞龙,原来不会喷火,但将它们打掉在地上(用拳打)时,走近与它重合即可(注:不要在断崖上试飞,危险!)。

广西北海 高三思 李永明

FC 柯纳米世界 FP 5

老虎机必胜法:玩老虎机时,要得到三个皇冠很困难。其实只要在老虎机转动时按开始键,画面切换的一瞬间(0.1~0.2秒)有一静止时间,利用其可看清画面上的图案。是想要的图案的话就按住 A 键再按开始键,即可选到。

南京 时双庆

(马语:时双庆,你好!在军校生活虽然电玩较少,但还是很有趣的吧!我曾经多么想过那种严格而又火热的军旅生活呀!(军马?)对于战友们不理解的态度,我想你也不必太再意!本刊办了三年了,关于电玩的知识介绍了不少,可不理解电玩的人只用轻轻松松地一句"怎么看不懂你们这种书呀!"就把你的一切话语堵了回去,尽管你之前已经口干舌燥。快要 21 世纪了,还要说那种"电玩并不是幼稚的"之类的话,自己也觉得无聊、无奈与悲哀。不过,进步总是有迟有缓的,现在我们应对自己已经参透这些,并热爱电玩、理解电玩而感到骄傲,时间会证明谁是落伍者的。投去不理解的眼光、嗤地一笑、摇头叹息的难道不该是我们吗?)

FC 圣火徽章外传 FP 6

神之祈祷:当在最终之战里必用伶月剑(ファルシオン)才能击倒 BOSS。其实当 BOSS 剩最后几滴血时,修女系人物也可给其最终一击。这时的修女系人物可对其使用 HP=0 的祈祷术**リザイア**,将 BOSS 最后的 HP 榨干。这样也可通关,看画面吧。建议让修女(或圣女)装备魔道戒指(**まどうのゆびわ**),使其攻击范围与对手一样大。

包头 樊永启

SS 梦幻模拟战Ⅲ FP 4

功能菜单:在标题画面中,顺序按 Z A Y 左 X 右 C,进入后可选音乐、音效、人语等。

北京 赵纲

SS 龙珠 Z 真武斗传 FP 4

调整游戏速度:在标题画面中同时按 2P 的 L、R、X 速度会快 1.5 倍,在标题画面中同时按 1P 的 L、R、X 速度会慢 1.5 倍。

广州 成仔

SS 守护英雄 FP 6

全能模式:在 Option Mode 时,同时按住 A、C、Y 键,这时 Option 中便会增加 OEBUG Mode,进入此项,便会得到所有结局,选择版面等秘密。

上海 陈琛

春节到了，恭贺新喜。虽然不免俗套，但杂志对读者的亲情发自内心。自新年前，读者的贺年卡就象雪片一样飞来，杂志社大厅中间挂起一条又一条绳子，上面挂满了花花绿绿，色彩斑烂的贺年卡。写满的是读者祝福吉祥的话，跳动的是读者亲情友爱的心。使所有来访者嫉妒，感动。感叹："哇！真壮观！"小编们则是得意，满足和感动。一位山东河口仙河镇的读者写信给我们，引用丘吉尔的一段话："从来没有这么多的人从这么少的人那儿获得这么多的好处。"他说"我们的读者就是这么幸运的'这样多的人'。"我们一个小小的，很平凡的杂志当然不敢以这样的话自诩，只能以此自励吧。

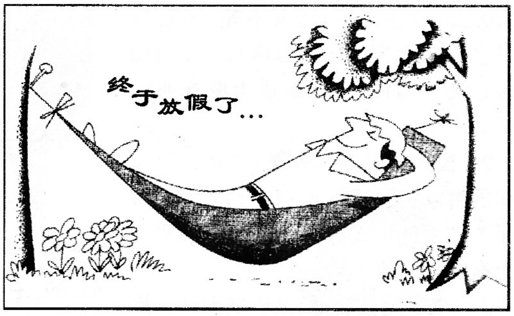
"龙哥热线"暂时停办引起一些读者不满。不过读者的水平参差不齐，有些是新读者，有些则是电玩高手，也确实有些问题。一江水养八方人并不是件容易的事。做为权宜办法，杂志社决定把以前刊载过的"龙哥热线"分门别类编辑成一册单行本，免费赠送给有需要的玩友。邮送时间及申请办法，请留意通知。

去年十二月以来，邮费突然暴涨。寄一本《典藏本》、《格斗天书》之类的书，邮费由0.40元涨到1.20元，加挂号费1元，则要2.20元一本。加上杂志社从1月20日开始每本书送一张价值3.80元的招贴，每本书的邮费净成本（不算人力）为：2.20元（邮费）+0.60元（邮袋）+3.80元（招贴）=6.60元。杂志社还有钱赚吗?哇，救命啊！杂志社又要搬家了！

不过杂志社一贯重信誉，重承诺，打掉牙齿合血吞。97年照样免收邮费，且白送招贴。（送完为止?）

《'96格斗天书》已在全国发行，不知读者感觉怎样?《世嘉专辑》准备与台湾尖端出版社合作编辑。世嘉玩友有什么建议，意见，愿望，比如做一本还是两本，彩页和黑白页多少，包括几部分内容，什么内容，多少钱可以接受……，都欢迎写信给我。

下面刊登武汉一位玩友撰写的《'97业界国内梦幻十大新闻》。虽是搞笑作品，但也代表了玩友们的梦想。记得有一部电视片叫《难圆足球梦》，游戏的梦也许就更难圆了。但只要有球迷，足球梦就一定会做下去。有闯关族，游戏梦也一定会做下去。人生能够没有梦想吗?



闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

97'业界国内十大梦幻新闻

1、国内第一家游戏机硬件生产厂家，全称GAME CAMP多媒体游戏开发公司，于1997年3月18日发售世界第一部准128位游戏机，采用流行的DVD—ROM作媒体。全称G·C DIAMOND(详细资料如下：)

硬件机能表

■主CPU：64bit GR(500MHz)×2

■辅助CPU：

INTEL PENTIUM PRO(200MHz，数据处理专用)

3DR2000(300MHz，3D-CG效果处理专用)

RPU7(100MHz，音效处理专用)

■内存：合计64MB (32MB WORK RAM + 24MB VIDEO RAM + 4MB SOUND RAM) + 4MB(DVD暂存)

■电池记忆 SRAM 16MB

■分辨率：640×480～1600×1200

■发色数：1677万色以上

■多边形：最多1000万个/秒

■卷轴：动画卷轴10面，回旋放缩3维卷轴6面，视窗卷轴8面。

■音效：PCM64音源+FM16音源，44.1～88.2KHZ，16～32bit采样，64bit Digital Eggect，专用芯片搭载。

■CG机能：描影法(平面，肌理)，向量贴图，综合纹处理，光暗处理(平面，滑面)质感处理，互溶处理，雾化处理，亮度处理，放缩，旋转，变形，半透明。

■DVD—ROM：特×黄智能高速(自带4MB暂存，滑动水平防震外壳设计，自带解码系统对应专用DVD光盘，兼容MUSIC CD、HD-CD、CD—G、CD—I、PHOTO CD、VIDEO CD)

■输出：RGB三基色输出，S—VIDEO输出，VIDEO输出，VGA输出(可接电脑彩显)，电脑通讯连接插口。

■电源：AC 100V～250自动适应。

■耗电：15W

■重量：1.5KG

■外形：白、黑、黄，银四种颜色

■尺寸：250 mm ×90mm×250mm

■使用环境：

温度：零下-5℃～40℃

湿度：10%～90%

■附设：
增强记忆卡(100MB)
DIAMOND 专用彩色截图/打印机
DIAMOND 专用电脑键盘
DIAMOND 专用鼠标

这是国内第一台完全由中国开发的高品质游戏机；首批随机发售的软件有3D格斗游戏《WINNING FIGHTER》(GAME CAMP开发)；三国系列之《官渡》、《赤壁》及《格萨尔王》(前导开发)。2D格斗巨作《STREET FIGHTER Ⅲ》、《STREET FIGHTER ZERO Ⅲ》(CAPCOM开发)。该主机售价人民币2100元，软件70—160元不等。发售当日主机售出70万台(国内)，软件160多万套(国内)，一跃成为游戏业巨子。

2、国内首部游戏法规《中华人民共和国游戏业管理条例(试行)》于1997年5月1日正式实施，国内游戏业走上有法可依的正轨。

3、《电子游戏软件》杂志在创刊三周年之际，发售三种海外版：繁体中文版，日文版及英文版，成为国内首家向外发行的游戏杂志。

4、中国大陆逐渐成为世界游戏业的中心。除SEGA，NAMCO之外，CAPCOM、TAITO，NINTENDO，ATARI等大游戏公司纷纷在中国投资办厂。

5、国内游戏软件公司前途光明。由于打击盗版措施得力，使国内游戏软件业成为超过烟草业的新兴产业。前导公司的三国系列之《赤壁》已步入世界十大软件之一。

6、由于台湾和大陆顺利和平统一，台湾五十余家软件公司加入中国游戏软件联盟。

7、日本索尼公司社长盛田昭夫，任天堂社长山内溥及世嘉社长中山隼雄联袂访华。对中国游戏业的惊人发展表示钦佩。并准备派200名日本游戏软件制作人员组织中日历史上第七次"遣唐使"向中国学习。

8、由于前导，金山，金盘等著名游戏公司的巨额赞助，使'97足球甲A，甲B球市异常火爆。

9、中国游戏联盟主席G·C先生在'97游戏业工作总结会议上指出：中国的游戏业要发展，必须坚持中国特色，抵制西方的文化侵略，才能走上健康高速的发展之路。

10、由于制造梦幻新闻在国内及世界造成混乱，G·C氏已被全国玩友通缉追杀，悬赏一台SS，一台PS和一台N64及全部游戏软件。据悉，目前G·C氏去向不明。

上帝有话要说

每种游戏机都有许多同种游戏。如足球，篮球，但不知那盘较好。贵刊可选出几个，如MD上FIFA，J联盟，世界杯'94三盘卡，互相做个比较。从容量、画面、音乐等，然后打分。这样的话，要购卡的玩友就了解了三个足球游戏的长处和短处，根据自己喜好购买。(无类：挺好的主意)

上海　杨峰铧

我们自己的一些游戏制作，如《封神榜》、《荆轲新传》等，好象都只是FC的。有没有16位机上的作品呢？而且FC的这些作品会不会出第Ⅱ、第Ⅲ代？勇者和太空战士可是出了五、六代了。希望我们自己的游戏也能够向16位进军。但在上16位之前最好能把FC的游戏出上三、四代，先让FC的玩友玩个够。

大连 Jesus

我很赞成连云港那位读者说的，不跟着别人转，制作自己的软件。现在市面上日本出版的大量宣传军国主义思想的游戏软件，侵蚀着年轻一代的心。我就有一种想法，用宣传来反宣传。制作一批反映日军侵华史实的软件，把爱国主义教育也融入游戏大潮中。唤起国人对那段历史的回忆，教育下一代。如《智取田中奏折》，以夺取，传送、转移，最后将之公开于世为线索。主人公自然是爱国留学日本的青年。《"南京大屠杀"之罪证》、《精武门》、《铁道游击队》……等等。工程虽然巨大，但我相信是值得的。最好大量销到日本去，让他们自己好好反省反省。贵州 杨召

贵刊出版的《96年上半年合订本》我已买到此书。印刷质量很好，确实物超所值。可有一点不足之处，就是此书是按月刊形式编排，使1—6期内容分开，给人一种不连续的感觉。贵刊何不把各期栏目综合一下。比如"天堂任鸟飞"，就把6期的编到一块。其它连载文章修改后合成一篇，这样更具有收藏价值。希望以后的合订本会这样。不然买了月刊，就不用买合订本了。

西安 金龙

"闯关族的家"是个很贴近读者的栏目，"上帝有话要说"名字也起的很好。不过画一只狼在敲门，我们"上帝"是狼吗？对我们太不恭敬了。

石家庄 高人

近来贵刊错字现象并不见收敛，反为越来越可笑。96年12期11页右侧倒数第9行"却被古烈夫帝吸收"，夫字应为"大"。一个错字也罢，紧接着又是一个。

"古烈大帝变成了一个可怪的怪物。"可怪一词确实可怪。

12期51页上编者按(小字)内将《三国志之官渡》写成《三国志之管渡》。如此看来三国像是海关，渡船管，偷渡斩。

同上，"本刊付社长"是姓付还是比社长低一级的副社长。

济南 刘跃



大墙画廊

第21期

春节快乐，永远快乐！



题图绘画/郑州 朱卫强

上次拜的是新年，这次拜的是春节，再祝大家一切安好，万事胜意！看着编辑部中悬挂的数百张各地玩友的贺卡，不禁为之动容。新的一年我们会向大家奉献出更上一层楼的刊物的，放心吧！本期起彩版画廊登场了，希望大家多多支援。另鉴于诸多画友对命题作品的意见，故本期起刊载作品放宽尺度，凡精彩之作，不论命题与否，全面出击（今后命题只作参考）。规格最大不要超过16开，最小不要小于64开（注：杂志开本为16开，以此类推）。

对了，要向大家解释一件事情，本栏题图作者朱卫强的资料上期都看过了吧，听好，我SHADOW PHOENIX与他可不是一个人，还未合体啊！（小强，小强，我是SHADOW PHOENIX，何时合体?OVER……）

特别敬告：切勿因赶画稿件影响身体，学习，工作，否则不允上廊！最后还要提醒大家的就是别忘了三期……（见上期本栏）

廊主：SHADOW PHOENIX



▲侍魂的童年　镇江 邹晓宇

不记得何时就将此画"藏"了起来，邹同学恐怕自己已经忘了吧，哈哈……

哇，这是我很喜欢的漫画呀，你画得很不错，不过有些缺乏创意。



▲鬼神童子 唐山 卢岩



▲侍魂Ⅲ一樱花祭　重庆 王丹



▲BOMBER MAN 4 杭州 孙海仑

被龙哥评为此次最好的一幅画，满意吗?继续炸呀，不不，继续画呀！

泰国拳师也穿上了西装革履，他那狡诈的样子你把握得很好吗?（右上方英文 What means?）



▲街霸 ZERO 之 ADON　南宁 肖毅



▲幽游白书 吉林 张亮

近日樱花漫天飞很流行啊，（真宫寺樱，梅小路葵，春日野樱等的海报），不过你的加尔福特还蛮可爱嘛?

气氛不错，不过不知你注意到画中间的白道了吗?注意以后画稿请尽量别折叠。



很早就收到此张作品了，只因太多作品要登，才拖至今日……Sorry，海浪！

◀龙珠Z终极战斗 上海 张吉吉



▶幽游白书 西安 赵海波

对于差不多寄了一套米老鼠卡片的你，又来自盲哑学校，当然会特批你优先上廊了！

大墙画廊



永远快乐，春节快乐！

第21期(增)

咦，为什么翻过来还是画廊啊？原因很简单：“响应千万画友的号召”，不对不对，应该是在我的号召下，天下各路兵马纷纷逐鹿画廊，信件不夸张地说真象雪片一样，其数目已将前些日子会“秘技”的那个风马引以为豪的每天数十封信的纪录打破。哈哈哈哈，“画廊在手，天下我有”！

还记得在95年第3期“大墙画廊”开始征稿时，曾说过“把电玩迷的喜怒哀乐倾泻在游戏漫画中”。有玩友指出现在的画廊似乎已有些违背了这个宗旨，在此我向天下谢罪。为表诚意，特向主编申请，在版面极为紧张的现在“要”来一版，不知能否得到大家的“饶恕”……

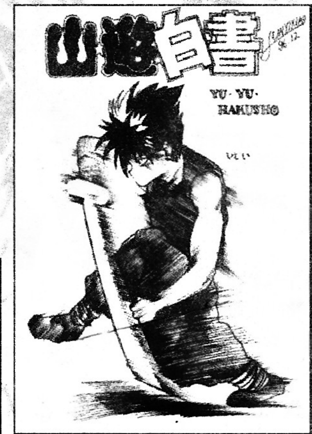
此时窗外的京城已被雪装点得异常“纯情”，雪还在空中飘飞，耳旁的音乐也在飘飞，但愿大家耳中飘飞的会是我真挚的祝福……

廊主：SHADOW PHOENIX



▲Q版侍魂　陕西周至　辛领

看看你的绘画日期，“96.3.28”，真是漫长呀，都快在我抽屉中待一年了。由此告诉大家，优秀的作品是不会被埋没的。



▲飞影　洛阳　孙祎晓

这幅速度感不错的作品在几幅画中算是较不错的，要告诉你的也同样是一句，加强创意。



▲乱马1/2　郑州　张健

构图不错但缺乏些创意，不过人物绘制得还算逼真，望张同学再接再励！



▲浦饭幽助　四川自贡　蔡倪伟

感觉很“版画”，纵深感如能再加强，作品会更出色。九九级是意味99年毕业吗？不会是练到最高级了吧！

与上页的《侍魂的童年》有些相似，不过两位大侠玩得是著名的GAME（不是TV GAME）弹（tán）球，而且霸王丸快输了。

桑原的灵剑画得有些走形，而幽助的面孔也有些……不过整体感还不错，灵力5000的此招你会用吗？

把我的偶像画成这幅模样，好伤心……！不会是抄“闪卡”的吧，这被我称为“不知肥舞”的图画可是出自你这位美专学生之手啊！



▲真·侍魂——童　太原　李涛



▲幽游白书　上海　许峰·吴戈



▲Q不知火·舞　武汉　李小昆

《三国志V》的创意

文/林澜

《三国志V》，如此受欢迎的游戏，当然已有许多评论。有人说，即使仅凭音乐，也值得一玩，但是一个好的游戏不应只有动听的音乐。也有人说，《三国志V》的美工真是细致，不玩光荣的游戏还能玩什么呢？这样的想法我以前也有，但是我相信每一个象我一样、被光荣永恒不灭的模式折磨得已没有耐心的玩家都会说——如果可以选择的话，我决不想再碰《三国志》。

《三国志V》自称有许多新版本的特点，但是我感到基本的模式一点都没有变。如同《水浒传》、如同《独立战争》、如同《魔眼邪神》、如同《源平合战》、如同《项刘记》、如同五代《三国志》。自称是历史仿真游戏，实际上使用的是并不恰当的表现方式，或许以前不被察觉，但是终会有人会知道的。可笑的是，恰恰是我这样一个被光荣的历史 SLG 培养出来的玩家，今天在这里对光荣公司的企划水平说三道四——难道这也能算是创意？

阵形是《三国志V》为人称道的特点之一，部队在荧屏上不再是以一个点来表示。游戏提供了十几种阵形。不同的阵形，行动力不同，攻击力与防守力不同，甚至某些阵形还有特殊技能。有了阵形当然比没有阵形更象是古代的战争，光荣也已经找出如何用假想的方式来表现阵形，看上去似乎很完美。然而，问题不在于此，而是光荣的模式根本不适合运用阵形。

从第一代《三国志》起，光荣就陷入了一对矛盾中。《三国志》想把游戏的场面做得很大，复杂的环境系统，反而使电脑操纵的君主个个都象弱智。这个问题，到《三国志V》时依然没有大的改进，电脑以前就已经是个笨蛋，现在加入了阵形、方向等更多的条件，实际上根本就没有能力指挥。增加了阵形，只是让玩家更简单地以少胜多，这种欺负电脑的事，没有什么意思。

我认为"阵形"在游戏中一定要有，也完全可以做得更好，但也许不是光荣的这种方式。

许多玩家一直都沉醉于在《霸王的大陆》中运用计谋，也欣赏《三国志V》中技能的设定。或许这些玩家也如同前面指出的那样，想象"历史就是这样的"。历史真是这样的吗?中国历史上有许多谋略名垂青史，《三国志V》也中有一些关于计谋的命令，实际上也只有这一点是与历史相通的，至于这些计谋的再现方式，并不妥当。

战争不是简单的智力比较，更不是法术级别的考试，如此简单的一个道理，只要是知道一点历史的人都能理解。尽管游戏制作厂家自称如何如何再现历史上的计略，或是一些玩家有意无意地吹嘘，这些都可以忽略不计。可以说迄今为止大多数标为战略 SLG 的历史游戏、根本无法体现出战略或是当时的计谋，至少光荣公司的《三国志》系列没有一款做到。难道商业游戏只是供人娱乐，因此不可能做得更有味道吗？

在《三国志V》推出前，光荣曾经大作宣传，其中有一句广告语是，"天下苍生啊，听到我的声音了吗?"说是《三国志V》中更加肯定民众以及将领的力量，而不单单是君主的作用。创造历史的是人民而不是王侯将相，这一点我在历史课本中早就读过。《三国志V》中表了现历史的这一真理吗?为什么我一点都没有感觉呢？

经过分析我发现，光荣公司又一次运用了老把戏，自称再现史实，实际上是用一种似是而非、并不恰当的表现方式。在《三国志V》中，游戏中加入了"声望"表示君主在民众心目中的地位，"声望"决定君主的号召力以及治理国家的行动力。

游戏规则是，如果游戏者掠夺百姓，游戏者的声望值就会降低，随之，君主的号召力就会降低，由于受到的阻力大了，政治行动力也会降低。此外，每年一月，殿上的群臣都会与君主讨论国家大事，并决定本年度的方针。每一个官职的分类，都有一个长官(相当于部门经理)，届时都会提出一个建议，如果建议被采纳，并且在本年度被顺利完成，就会增加君主的声望。还有，《三国志V》中取消了一贯的军师提建议，而改为城中百姓请愿来提示君主。诸如此类的改进还有许多，但是，一点都没有改变游戏的结构，因此，可以说这些改进都是做做样子的。

如果必要的话，笔者所扮演的君主仍会掠夺，但是恐怕根本没有这种必要。有哪个笨蛋会为了无济于事的几毛钱去做伤天害理的事?仅仅是"可能"而已，没有一个玩家会在大脑运算正常的情况下使用"掠夺"，这我猜对了吧。同样的道理，既然提高声望对自己攻略有好处的话，又有哪个笨蛋会放弃提高声望的机会？仅仅是游戏制作者自作多情的规则而已，只要采纳部门经理的建议对攻略肯定有好处的话，笔者根本不会考虑什么"武将的作用"之类无聊的问题。而军师、百姓的谏言，又有什么区别呢？

我相信人民的力量，英杰(将领)的作用，在游戏中，也决不应该如此的微不足到。

不同的商业游戏，成功的因素肯定各不相同，《三国志》也是这样。或许美工是一个的因素，或许音乐是一个因素，或许编程也是一个因素，但是我相信，《三国志》的成功，肯定与"好的企划"无关。换句话说，任何企划是多么糟糕的游戏，日本光荣公司都可以把它包装得极具吸引力。

是不是日本公司在我们的眼里太强大了？是不是强大得无法超越？是不是我们因此必须选择日本的游戏？这个答案我不用说。因为中国有边晓春这样一流的企划以及前导软件公司这样一流的游戏软件制作者。《官渡》的成功只是第一步，随之必定有一大批成功的软件不断涌现，等到我们见到国产游戏繁荣的明天时，前面的问题没有人再会问了。

责编/北尤

"人间五十年"之十一

剑术名家

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

宫本武藏

笔者第一次听说宫本武藏的名字，是在某录像片中。片中的人物也不知为了使别人相信什么道理，引用道："剑圣宫本武藏说过……"所有日本古代人物中，宫本武藏的名字，笔者是第一个听说。而他，就是日本人历代公认的第一剑手。

这个漂泊的武者，天正十二年(1584)三月，出生于美作国吉野郡赞甘村的宫本地方，父亲是新免无二斋。无二斋，当时著名的田舍武道家，根据宫本村现存的平田家谱显示，是地侍平田将监的长子。

武藏的祖父将监是附近一带小领主新免伊贺守则重的家老，担任本村的村长。则重喜爱将监，就赐姓新免。无二斋继承了将监的骁勇，到了中年以后，剑术出众，具有独特的风格。

这个新免无二斋，就是足利最后的将军义昭称为"天下无双武道家"的剑术家，不过，也有可能是自称。当时是战国时代，征夷大将军义辉、义昭都是架空的人物。足利义辉的居所被家臣三好长庆袭击而战死后，义昭似乎学到了一件事，爱好在出行时，周围有剑术家同行。不断地有剑术家被召到京城，借口是"与将军恳谈"，新免无二斋就是其中之一。

在京城的这段时间，无二斋拜会了"吉纲兵法所"的主人。这是京流的一派，西日本闻名，将军家习武的学校。比赛进行三次，使用木刀。无二斋先负一局，后连胜两局，之后"天下无双武道家"的头衔，天下皆知。

武藏是无二斋晚年生的孩子，可惜没有得到父亲的真传，七岁成为了孤儿。后来，武藏跟随同村新当流的剑手有马喜兵卫学习，但是十三岁时就把老师击败，随之出走。后来，丰臣秀吉侵略朝鲜，国内一片混乱，武藏落草为寇，可以说，他的剑术真正是从屠杀开始的。



▶此不动尊(塑像)描写武藏在坐禅时突然得到灵感。

武藏第一次上战场是在庆长五年(1600)的关原之战，属于战败的西军。侍奉的大名是备前冈山五十七万石俸禄的宇喜多中纳言秀家，直属于父亲的旧主新免伊贺守。"就是一介足轻?"武藏为自己的官职愤愤不平，"至少也该是侍大将"。战斗前，武藏这个足轻到山中砍柴，到了一片竹林中，举起剑，砍倒了一片。看到了东倒西歪的竹子，武藏好象又有了勇气，跳上竹桩，颇有傲视群雄的姿态。"无论什么位置，我是最优秀的。"武藏昂然地说。"这是心得!"军中武藏显得非常勇敢，为他凭添许多传说，可是，这场战役西军输了，武藏依然要逃命，成为浪人。



▲这是宫本武藏的自画像，保存至今已经不很清晰了。

武藏第二次上战场，是在大坂城保卫战。大坂城，当时有六万浪人入城，武藏是一个。真田幸村、后藤又兵卫、长宗我部盛亲、明石全登、毛利胜永、木村重成，可惜，这些在此役中出名的人中没有加上宫本武藏。武藏在这场战役中的表现史料不详，看来武藏真正的名声不是在战场，是在决斗中，而与佐佐木小次郎的对决，使他达到顶峰。

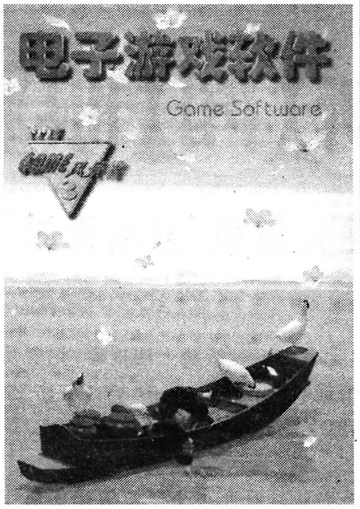
在九州严流岛上、宫本武藏与佐佐木小次郎的决斗于庆长十七年(1612)进行。当时，小次郎是细川家的剑术教师，武藏是细川家家老长冈佐渡兴长的熟人。由于小次郎天下闻名，长冈兴长就出面介绍两人比武。小说中是说小次郎是武藏的杀父仇人，并说是单独一人到小仓会见小次郎的，并说严流岛的决斗是"两巨头"的对决。事实上，当时武藏有仆人六人同行，但只是一个野人。

决斗的过程是对外保密的，只有细川家的一个家臣做了见证。预定的时间是早上八点，但是这时，武藏还是赖在床上，催促三次后才肯动身，到严流岛时已经超过十点了。武藏的迟到，使小次郎处于焦急之中。那天，小次郎身穿一件猩红的无袖染革衣，身背备前长光刀。武藏穿着绢面棉里的羽织。在船靠岸时，脱下鞋，拿起船中的木刀，踏着浪冲下船。小次郎见到武藏的身影，拔出刀，把刀鞘丢在海里。武藏边出刀，边说："小次郎必败。"当时，武藏二十九岁，小次郎头发已经全白了。不一会，小次郎就体力不支，被武藏用剑杀掉了。一直到现在，还有许多人认为佐佐木小次郎的人品、声望、甚至剑法都在武藏之上。

武藏的晚年隐居在细川家。细川忠利死后，武藏隐居在千叶城西的金刚山麓山中岩户观音的灵岩洞中，每天坐禅，学习绘画、雕刻。作品有关于兵法以及剑道的心得《五轮书》五卷，以及《自画像》、《不动明王像》、《枯木鸣鸟图》、《达摩图》等许多优秀的绘画。

责编/北尤

97·3期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

A AMUSEMENT 国际康体娱乐设施博览会 掀起中国康体活动新潮流

本刊讯　中国国际康体娱乐设施博览会将于今年九月二十五至二十九日在北京展览馆举行，全面展示各种最新的康体娱乐设施。

该博览会是中国最全面和最具规模的消闲专题展览会。展品除了包括各种流行的康体活动用品，如保龄球和高尔夫球；还有室内/外游乐园设备，如机动游戏、碰碰车、过山车、儿童骑玩游戏、摩天轮、游戏机、入币游戏机；视听影音器材，如扬声器、电子摄录器、音响、自动摄影系统、唱片等；电脑、多媒体、家庭影院、电影院设备；商场及渡假中心设施，如自动贩售机、汽球等；以及各种有关的辅助设备，如测试仪器、礼品、维修工具、防盗设备等。

中国国际康体娱乐设施博览会由香港工商业展览有限公司主办、中国国际广告公司协办，并得到中国国家旅游局、中国文化部文化市场管理局娱乐处赞助。主办单位预料展览会将吸引逾20万业内外人士参观。

S SOFTWARE “生化危机”异地再战 土星移植计划正式确定

本刊日本专讯（记者：KEN）接续上期报道，记者从有关渠道了解到的情报表明，CAPCOM的AVG名作“生化危机”（BIO HAZARD）确实将在世嘉土星上移植，并将于年内推出。

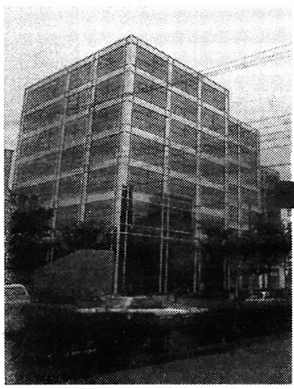
CAPCOM公司是在认真研究了土星的机能之后作出上述表示的，同时该公司宣布PS版“生化危机2”的推出时间将推迟至97年夏天。另据来自其他方面的消息称，目前世嘉正在考虑SS版“生化危机”具体的故事形式，有迹象表明土星将跳过一代的情节而直接推出二代，CAPCOM推迟同名游戏PS版的发售正是为此作准备。此外还有传言表示土星的“生化危机”将会是一个介于一代与二代之间的产物，且游戏系统会有很大的改变。

S SCOOP 世嘉万岱双雄宣布合并 索尼任天堂面临巨大挑战

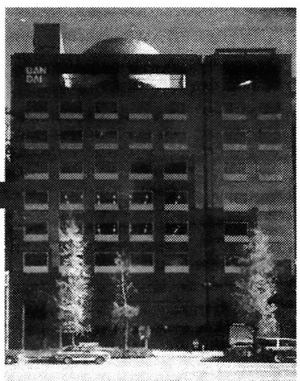
本刊日本特别消息（记者：KEN）　世界上最大的综合玩具企业将于10月1日诞生！这是世嘉（SEGA）与万岱（BANDAI）合并宣言给人带来的第一个感觉。由于合并牵涉到的公司在相关行业中均位列世界前5位，这个消息对世界电玩业来说不啻于一场新“阪神大地震”。

世嘉和万岱是在1月23日召开的特别新闻发布会上作出以上宣言的，在此之前，业界未曾得到任何有关的情报和预兆，双方的保密工作可谓相当优秀。

根据世嘉公司海外贩卖事业本部亚洲贩卖部祁宁先生发给本社的新闻稿称，双方的合并是为了“提高企业的综合能力，使新会社成为集娱乐、游戏等等一体的超大型企业。”合并后，社长将由原万岱社长山科诚担任，世嘉的中山隼雄任副社长兼会长。



▲现在世嘉的公司本部。



▲现在万岱的公司本部。

世嘉公司以家用游戏机“世嘉土星”、业务用机和游戏软件的设计为事业的支柱，96年3月的销售额高达3461亿日元；万岱则拥有大量的动画人物版权，以及广大的低幼儿玩具市场，去年3月的销售额达1054亿日元。

企业合并后将掌握多媒体时代的娱乐主导权，向着活用游戏角色的动画、电影、卫星放送、娱乐商业等复合型企业的方向发展。双方期盼着最新的数码技术能够与年轻用户层的需求结合在一起，从而获得强力的支持。

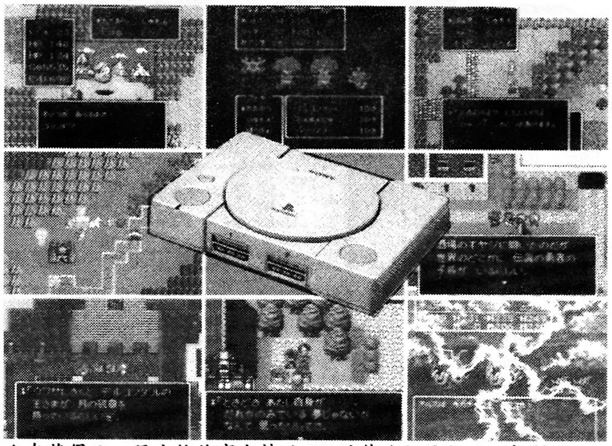
本刊在得知合并消息之后，立即派出专人采访有关公司，通过各种渠道了解到了两家公司联合的内幕情况，并以第一时间在本期中刊出。读者可在“游戏新闻眼”之后的“特别报道”中看到本刊的独家新闻。在下一期中，本刊还将登出对世嘉、万岱、CSK及任天堂四会社的采访录，请各位万毋错过。

EVENT

ENIX进军次世代 土星PS获有力支持

本刊日本综合消息（记者：KEN） “任天堂时代”的最后一个代表——ENIX终于宣布了加盟次世代主机的计划。至此，任氏的两大合作伙伴已完全脱离了山内先生的掌握。

ENIX参入的机种是世嘉的土星和索尼的PS。在此之前，曾传出ENIX只加入PS阵营、并将推出PS版“DQ7”的消息，不由不令SS的用户者伤心欲绝。但据最新的、来自ENIX情报称，ENIX在宣布加盟PS之后的第二天宣布亦加盟SS，并“可能推出另一大作的续集”。



▲在获得又一强力软件商支持后，PS的势头似更加不可抑制了。



▲随着福岛社长宣布正式加入次世代，业界最后一桩“悬案”终于破解。

PS版的“DQ7”预定于99年3月正式推出。在此之前，ENIX为世嘉土星制作的第一个游戏将于97年年中推出，具体节目内容及名称目前“不详”，（据未经证实的消息称将是“天地创造2”），其他系列及软件的计划暂时亦不得而知。

ENIX是在1月14日庆祝PS全世界出荷量达到1000万台的晚会上，宣布加盟PS及制做PS版“DQ7”的。1月15日，ENIX的宣传部正式表示“应软件制作人员的强烈要求，决定同时加盟土星”。

ENIX进军次世代主机，对任天堂来说无疑是一个沉重的打击。在去年冬季任氏64DD的演示会上，山内社长曾多次暗示ENIX将会推出以64DD为媒体的软件“DQ7”，并表示“此举将决定任天堂的成败”。

据业界分析，ENIX之所以选择PS制做“DQ7”，其主要原因来自于PS版FF7良好的预订及销售情况的刺激。此外，土星在去年商战中落后也是使ENIX转向的理由之一。

EVENT

N64月出荷量达100万台 年内将有大量软件推出

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂的山内社长于1月28日宣布，从今年4月份开始，其64位元家庭用主机N64在全世界的月出荷量，将从目前的70万台提高到平均每月100万台。以目前的汇率折算，预计到97年3月末的毛利润为900亿日元，比去年同期减少23%。

N64扩大出荷量的原因主要在于以美国为中心的发售情况看好。今年3月份N64的欧洲贩卖将开始，任天堂与各合作公司正在积极努力，希望销售成绩能够再上一个新的台阶。目前预计4月份的出荷量将为80万，以后会继续有所增加。到96年底，N64在日本的累计出荷量为180万台左右，销售情况不佳。但山内先生表示，任天堂的基础牢靠，情况会进一步好转，世嘉与万岱的合并、ENIX的“叛逃”都不会对其产生多大的影响。



▲年内，将会有包括“塞尔达64”在内的大量优秀软件推出。其中有许多著名软件的续作，如“MOTHER 3”、“耀奇岛64”、“星之卡比64”等。

HARDWARE

南梦宫寻找新伙伴 汽车工厂生产基板

本刊日本专讯（记者：KEN） 日本日产汽车系列零部件的生产厂、日本PRESTO与南梦宫合作，将共同开发生产业务用游戏机的基板。第一个项目便是南梦宫的最新作品、格斗游戏“铁拳3”。

目前，日本PRESTO已经在群马县伊势崎市的工厂内投资了1亿日元购买新的流水线，并利用汽车零部件的成型机和中空成型机对游戏机本体进行加工，同时还将完成南梦宫提供的零部件的安装工作，预计第一年可生产2万台主机。

由于采用了新技术，以前常见的以铁板为外壳的街机将不复存在。新产品将使用PRESTO开发的特殊树脂材料，重量将得到大幅度降低，汽车生产技术也将使主机外壳的耐久性增加数倍。

TOPICS & ETC.

纯利润增加39%
索尼SCE事业统一



▲CAPCOM、NAMCO、SQUAER、ENIX的社长们正举杯祝贺。

本刊日本综合消息（记者：KEN） 索尼电脑娱乐公司（简称SCE）在纪念全世界PS累计出荷超1000万台的晚会上宣布，欧美PS销售公司的资本将向SCE转移，全世界的PS事业将融为一体。

“为了对应全世界范围内扩大的产量需要，统一是必须和必要的。合作以后，各会社的合作将变得更加容易，作业将更有效率。”（索尼 宣传部）

合并之后，SCE集团在全世界的销售额将达到3400亿日元，其实力不容小窥。加上索尼96年度的纯利润高达128亿日元，比去年增加了39%，“世界的索尼”似乎已在掌握之中？

EVENT

高丽人进军美利坚
AST被韩国三星收购

本刊纽约专讯（记者：KEN） 美国大型电脑公司AST RESERCH超过49%的股票，以于1月30日被韩国的三星电子买下，余下的51%将在近期内全部收购完毕。至此，三星电子全股收购AST的计划已经基本成为现实。

三星电子以50美元一股的价格对AST进行公开收购，前期买取费用超过1亿6200万美元。同时，三星表示将承担AST现有的、高达3亿700万美元的外债，因此总投资额将超过4亿6900万美元。三星电子计划对已经陷入泥淖的AST进行彻底改组，进行重新的组建。

AST依靠低价格电脑销售，曾经以极快的速度成长，其市场份额一度占到世界第六位。但随着价格竞争的激烈，公司的赤字大量增加。韩国三星借此机会于95年8月参与投资AST，近日终于收购成功。

NETWORK

电脑时代“新宠”？
网络墓地诞生

本刊巴黎专讯（记者：KEN） 电脑网络的普及也带来了墓葬行业的革新，法国开设的“网络墓地”使不少用户哭笑不得。

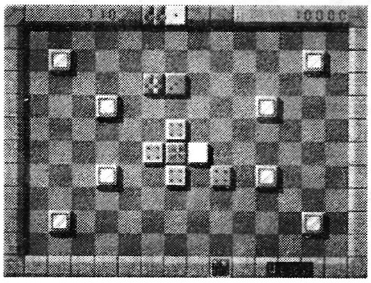
虚拟墓地将要求加入者输入自己活着时候的音容笑貌，并将之“埋葬”。待到本人死后，其世界各地的亲属和家人借助网络重新调出相应的资料，以追吊逝者。

该墓地由年届七旬的“行动年金生活者委员会”会长莫尼卡主办，据称她开办虚拟墓地的目的在于“现代家庭的距离越来越远，亲身扫墓的习惯已经越来越淡漠，为了不使人遗忘这人间尚存的亲情，所以想到这么做。”而国际互联网络则是“最好的选择”。

SOFTWARE

“主意也值钱”
ENIX征集结果发表

本刊讯 还记得本刊曾经报道ENIX在95年12月通过INTERNET向全世界征集游戏创意吗？



▲这次的大奖是一款名叫『ESTRUCTURA』的PUZ节目。

这个不限年龄、国籍，且团体和企业均可参加的名为“ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST”的募集创意的活动已于96年12月结束。总共有29个国家中的游戏爱好者参加了应募。ENIX举行了审定会，对70余款游戏进行评判，并讨论对优秀作品进行商品化。

另据称，第二次应募活动，将在2月1日ENIX的HOME PAGE上出现。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★SNK的射击动作名作《METAL SLUG》将在3月28日在土星上亮相，可以2人同时作战，并对应SS的扩张RAM卡。

★曾经以其调皮怪可爱的形象得到许多人喜爱的“CASPER”（鬼马小精灵）会以冒险游戏的形式于4月25日在SS上出现。

★根据日本畅销小说《东京SHADOW》改编，并MOVIE化的同名游戏会以3CD的面貌登场土星。

★由IMAGINEER制作，以《龙的五千年·DRAGONS OF CHINA》为题的GAME将于4月25日登陆SS。

★终于，PS及SS版的《真说侍魂·武士烈传》预定在4月25日发行了，兴奋吗？

★这么快，MASIYA就预定于今夏在SS上发行《梦幻模拟战Ⅳ》了！

★继PC推出后，PS将于5月预定发售《遁入黑暗（FADE TO BLACK）》。

★美国软件榜（截止至2月底）①盗墓者（PS）②幻想水浒传（PS）③NBA LIVE’97（PS）④铁拳2（PS）⑤超级大金刚3（SFC）⑥旋风装甲（PS）⑦NFL橄榄球’97（PS）⑧NFL赛季’97（PS）⑨真人快打三部曲（N64）⑩星球大战（PS）

★由文明脑发行的《VR飞龙之拳》终于决定于5月在PS上推出了。

★由シャングリラ制作的《秦始皇帝》将在PS上登场，但发售日仍未定。

★PS将于今夏推出以《梦幻模拟战Ⅰ·Ⅱ》为题的S·RPG。



●特别报道

业界双雄鼎立 任天堂出局?

——世嘉万岱合并揭秘

特约撰稿人:叶伟

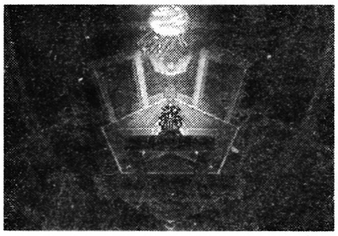
热热闹闹的九六刚过,九七又响惊天雷!

时间刚刚踏进97年的门槛,游戏界就接连传来令人震惊的消息:ENIX的“弃暗投明”、世嘉与万岱的“闪电婚姻”,无一不预示着一个多事之秋的来临。显然,对于游戏业来说,1997年代表着更加残酷的竞争、更加剧烈的震荡,业界最终的胜负必然在这一年中分出。世嘉——现在也许应该叫做“世万”、索尼、任天堂,究竟谁能成为最后的赢家,谁又将在这场决斗中出局呢?

1月14日,日本著名的软件公司ENIX宣布其最著名的RPG游戏“勇者斗恶龙”系列的最新作,将在PS上诞生。这对于已经处于领先地位的索尼来说,无疑是加重了胜利的砝码,次世代竞争老大的宝座,似乎已是PS的囊中之物。

然而仅仅过了一天,多情的ENIX又把绣球抛给了正在苦战中的世嘉。与PS版“DQ7”遥遥无期的承诺相对照的是,ENIX为SS制做的节目数量多、时间近,其中的大多数将在97年内推出,而且据说包括A·RPG大作“天地创造”的2代作品,土星反击的力量变得更加充沛。

8天之后,世嘉与万岱的合并宣言如一记重锤击打在人们的心头,这个突如其来的消息使业界失去了方向。世嘉,作为世界最大的娱乐企业、世界第二的综合玩具企业,与全日本最大的专业玩具企业、世界第五的综合玩具企业万岱(BANDAI)结合在了一起,实力远远凌驾于原世界第一的综合玩具企业任天堂之上,甚至与索尼这个电器业的巨人相比也不遑多让。“世嘉万岱”的诞生,将对业界内各个势力范围进行新的划分,几成定局的形势一下子又成了混战的局面。



▲『天地创造』曾在SFC上获的很大的成功。

这场闪电般的“婚姻”究竟是怎么促成的呢?

世嘉与万岱的结合,其背景是非常微妙的。1996年2月,世嘉在欧洲的子公司遭受了有史以来最大的巨额亏损,2亿4千万美元的损失使中山隼雄受到了管理层的弹劾,其社长地位开始摇动。由世嘉会社的会长大川功取代中山隼雄的消息也开始在业界流传着。幸运的是,大川功在这个关键时刻突然病倒,中山终于得以续任。信任危机暂告一段落。

然而,接续而来的美国子公司近2亿美元的巨额亏损,又再一次把中山隼雄推到了悬崖峭壁。

作为万岱创立者的后代,山科诚的日子也并不好过。山科试图使万岱踏上“多媒体企业”的道路,多角度地发展万岱的经营项目,但并不成功。64位元主机PIPIN、卡拉OK“日光堂”的投资等等都陷入了危机之中,作为万岱本业的“玩具”反被放到了次要的地位,万岱的地位和影响正在逐渐的降低。

山科家族拥有的万岱股份不足10%,一旦问及经营责任和损失,山科诚必将失去企业的支配权。

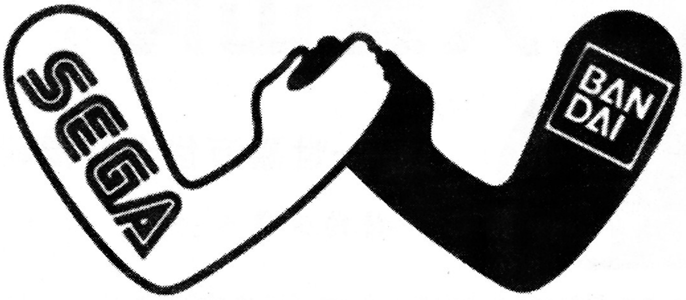
对座椅的危机感使这两个旧知走到了一起。去年9月17日,中山隼雄和山科诚在东京六本木的饭店中共进晚餐。席间中山突然对山科说道:“合并吧?”,山科稍稍愣了一下便立刻答道:“那就合并吧!”两大会社的“热恋”便从此开始。

在那次起着决定作用的晚餐之后,中山和山科便开始了对细节方面

的研究，双方的会面持续了十数次，四个月之后，使人大跌眼镜的“闪电婚约”终于出台。

根据计划，“世嘉万岱株式会社”的正式成立日定于97年10月1日。原万岱社长山科诚任世嘉万岱的社长、原世嘉社长中山隼雄任会长兼副社长、原世嘉的副社长人交昭一郎任副社长，控有世嘉20%股权的CSK研究所的社长职位则由大川功接任。股票合并方面，根据日本野村证券的计算，按照世嘉每0.76股等于万岱1股的方式进行折算。会社管理层人员共计42人，配备情况为世嘉占29人，万岱占13人。

噢——，亲爱的“万”，今后我们就要生活在一起了！



世嘉娱乐株式会社：以家庭用、业务用游戏机制造、开发、租赁业务为主的企业。1960年以外资为中心设立，1984年情报处理的大型企业CSK投资参股，迄今拥有20%的世嘉股份，其股票在东京证券一部上市。企业本部设在东京，总资本金291亿5300万日元（近3亿美元），从业人数3907人（截至96年9月末）。

万岱：日本最大的玩具专业企业。拥有大量动画片主角商品、衣物的制造权和销售权。公司设立于1950年，股票在东京证券一部上市。企业本部设在东京，总资本金217亿9600万日元（近2亿美元），从业人数820人（截至96年9月末）。

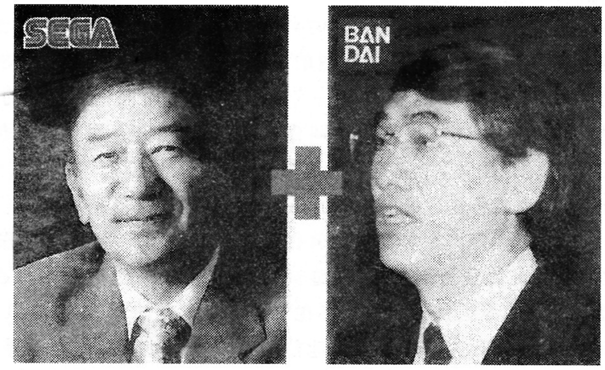
世嘉万岱成立之后，其事业的支柱主要由三方面组成：其一是以业务用游戏机（街机）和娱乐设备设施为中心的事业部门，这也是世嘉收益的源泉；其二是以万岱拥有的动画主角相关商品为中心的玩具部门；其三则是以世嘉的家用游戏机与万岱的家用机为中心的消费部门。

在三个支柱中，前两个属于世嘉与万岱的强项，在相关市场中均占据着主导地位，由于市场已经趋于饱和，合并后产生的优势并不明显。相反在家用机方面，世嘉的土星已处于下风，万岱PIPPIN的前途更是一片迷惘，他们结合正是所谓的“弱者联盟”，相信对未来的反击必然带来莫大的帮助。

首先是世嘉可以利用万岱的销售网络提高土星的销售量。在此之前所做的调查显示，土星的消费层年龄主要集中在20－22岁之间，较PS和SFC为偏高，而实际上，日本玩家的年龄层却要比这个数字低得多，土星在后期销售中一蹶不振，一个比较重要的原因也正是在此。加入万岱销售网络以后，世嘉土星的主要消费对象将转移到低年龄层的用户身上，若能够在这一区域开辟出一番新天地，对土星来说显然是莫大的好事。

其次，万岱拥有丰富的动画角色版权，其中包括盛行不衰的“龙珠”、“机动战士高达”、“美少女战士”等等大人气的作品，毫无疑问，这些东西都是制做流行节目的好素材。世嘉大可利用这个优势，给土星带来新的生气。一些优秀的世嘉游戏，可以很容易地改编成相关的动画商品；在移植原作方面，世嘉显然也拥有绝对的特权。随着面向低年龄层游戏的大量开发，一些大型软件公司的超人气RPG，亦有在土星上移植的可能。

世嘉万岱的实力也是不容忽视的。两个会社合并之后，第一年的销售总额预计将会超过6000亿日元（合60亿美元），接近任天堂的一倍。尽管在盈利方面，由于两公司在96年均有巨额的亏损，一时还难以恢复元气，但从长远的角度来看，其前景颇为看好。



▲偏重较高年龄层的中山隼雄加上偏重较低年龄层的山科诚会使新公司走向何方呢？

96、97年各公司业绩比较此

		世嘉	万岱	世嘉万岱	任天堂
96年实绩	销售额	3,848	2,183	6,031	3,542
	毛利润	44	197	241	1,183
	纯利润	42	104	146	599
	总资产	4,906	2,087	6,993	6,498
	股票资本	1,579	1,055	2,634	5,125
	ROE	2.66	9.86	5.54	11.69
97年预计	销售额	4,200	2,000	6,200	3,950
	毛利润	110	20(亏)	90	850
	纯利润	53	90(亏)	37(亏)	850
	ROE	3.36	——	——	9.37

* ROE表示股票资本利润率；以上单位“亿日元”，“亏”表示该数字为亏损额

将来，我们的孩子就叫“东方迪斯尼”吧！



世嘉万岱并不仅仅局限于游戏一个方面，事实上，中山和山科的想法是把这个公司变成“东方迪斯尼”。一个汇集了娱乐设备和娱乐软件制造、安装、生产、拥有大量改编版权的综合性商社，其实力之强大令人咋舌，产业将渗透到主题公园、卡拉 OK、音乐软件、VIDEO 制作、CATV 等各个方面，宛如又一个索尼的诞生。如果“世万”的发展一切顺利，加上 ENIX 和史克威尔的“叛逃”，游戏业索尼世万双雄鼎力、任天堂出局的场面已经是可以预料的了。

在软件方面，世嘉也表现出了难得的灵活态度。中山隼雄对为其他机种制做软件表示有一定的兴趣，并称“从理论上来说，世嘉也有为任天堂、索尼提供软件的可能性”。当然，没有人会相信他的表态意味着“VF3”将在 N64 或 PS 上移植，但是对于一些并不太重要的游戏，世嘉也许将会放松政策，使世嘉的软件势力能够进一步的扩大——事实上，世嘉在早期也曾向任天堂和 NEC 移植过“冲破火网”等软件，这并非是不可想象的。

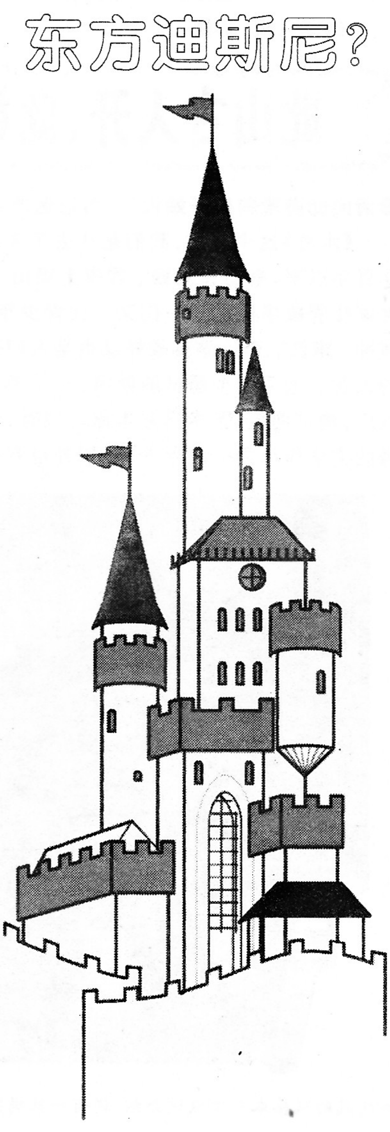
不过，以上推测仅仅是建立在世嘉万岱“婚姻美满”的基础上。可以想象的是，身价均在两亿美元以上的这两家大企业，“同床异梦”的可能性也是很大的。

需要注意的是，世嘉和万岱并不是一对“自愿结合”的伴侣。身价超过 2 亿美元的大型会社的合并，不是象小孩子玩过家家那么简单的。如果不是对自己座椅有危机感，中山和山科并不会走到一起。

退一万步说，就算这两位老大对结合报有很大的信心，手下的员工也多少有点心不在焉——甚至包括部分高层的管理人员，世嘉控股公司 CSK 研究所属下的不少职员就对此表示很大的怀疑。另外，合并之后人员的再编制、遣散等问题也会很快暴露出来，如果处理上稍有疏忽，便会造成人才的大量流失。世嘉也好，万岱也好，确实拥有一批能力超强的软件、硬件的研制人员，这些人在新会社中的地位是一件非常伤脑筋的事情。中山和山科既不希望他们被其他竞争对手乘机抢去，也难以保证能够协调好他们之间的关系，看来这将会使两家公司的管理层头疼一段时间。

业界对合并的反应不一，总的情况并不乐观。世嘉万岱共同宣布消息之后，双方的股票并没有如预想那样的有所上升，反而继续向下滑落，这不能说是一个好兆头。

世嘉万岱组成之后，首要的问题将是尽快着手解决库存商品积压、流通网络的合理化、现行事业的重新构筑，以及如何确定“土星”在公司中的地位等问题，尽管两家公司实力雄厚，合并的优势也不可能很快地显露出来。更何况，在业界的眼中看来，中山和山科是有很强实力的事业家，却并非管理能力杰出的经营者。合并后的会社管理层人员众多，究竟选择谁来经营确实是个大问题。



大川功在 1 月中旬曾表示，世嘉方面的问题将在近期能解决，合并的时间方面并没有任何问题，山科诚也称“万岱这边没有问题”。从双方的角度来看，大家都希望能够尽快解决现有的问题，尽快使新会社走上预订的轨道。虽然目前很多情况都还说不清楚，但是有一点是毫无疑问的：随着 10 月 1 日的临近，电玩业上空的乌云已经越来越浓，风越来越紧了！

地煞天罡排姓字
激昂忠义一生心



顶风不冒雪开自行车左蹬右踏前去猎奇
过年少休息赶采访稿手忙脚乱为了玩家

《水浒》制作组 访谈录

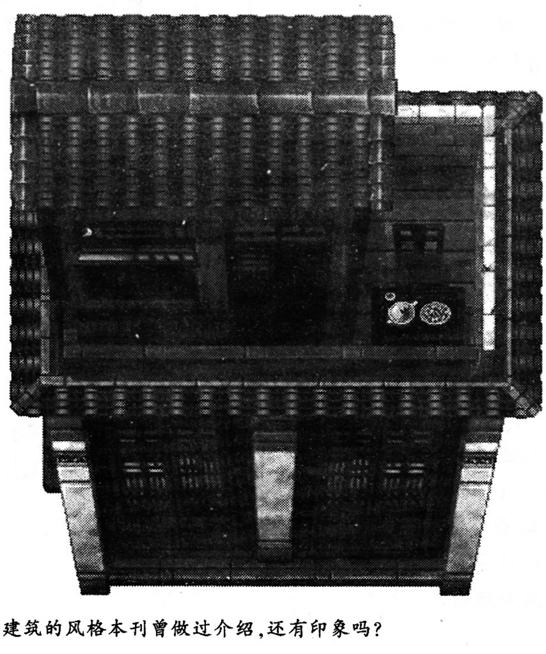
被采访者：前导软件公司《水浒——聚义篇》制作组，
主创：金增辉、美术设计：普博、
程序设计：谢先生

组　织：胡林

此山古人开，此树古人栽。今人从此过，开出新花来

●请问此游戏何时开始设计，为何选此题材？

《水浒》这个节目，我们是从去年8月份开始设计的。几百年以来，拳打镇关西、雪夜上梁山、智取生辰纲、三打祝家庄等故事激动了一代又一代青少年朋友的心。武松、林冲、宋江、李逵等英雄好汉也是人们茶余饭后常常提到的人物。选用这个题材的原因，正是考虑到水浒故事流传很广，情节曲折，艺术形象丰满。同时，作为我国古代最优秀的文学作品之一，《水浒》在国外也有很高的知名度。对于做游戏来说，是一个很好的题材。当然，由于水浒中故事线索复杂，人物较多，结构独特，也确实给游戏设计带来一定的难度，这恐怕也是到目前为止一直没有出现质量上乘的《水浒》题材游戏的原因吧。



▲建筑的风格本刊曾做过介绍，还有印象吗？

●听说《水浒》选用S·RPG做为游戏形式，请问原因何在？

选用S·RPG做为游戏形式，是因为S·RPG这种形式既能够表现复杂的故事，又可以在战斗过程中表现各种人物。《三国演义》在政治、外交、军事等多个领域展现了那个时代的历史，特别适合SLG游戏的需要；《笑傲江湖》有非常曲折的情节，故事的线索非常连贯，就恰好可以满足RPG的要求。《水浒》则不同：在情节的曲折程度上，它远胜于《三国演义》，而在表现领域的宽阔方面，《水浒》也令一般的武侠小说难以望其项背。因此我们认为，综合了SLG和RPG二者特点的S·RPG，对《水浒》来说是比较合适的游戏类型。

●这是不是贵公司的第一款S·RPG呢？

是的。因此企划在游戏剧情、人物数据、每关敌人配制方面花了许多的心血，并查阅了大量资料，力图让玩家感到满意。

●那么请谈谈设计的特点。

我们把《水浒》分为《聚义篇》、《征战篇》和《终结篇》。现在正在制作的是《聚义篇》，故事大致是原书内容的前三分之一左右。

我们这个游戏在情节上是采用的是多人物、多线索设计。游戏者在开始时可以选择扮演不同的角色（当然是正面角色），不同的角色会有不同的经历。对同一个角色来



▶《水浒》的人物设计采用了夸张的手法。气势可谓咄咄逼人。

杂度主要体现在对人物属性、道具属性等结构的完善及对触发事件的处理上。我们是第一次做 S・RPG 游戏，需要做一些通用的模块和工具程序，而这些程序的复杂和困难程度在游戏中是不容易看出来的。总之，我们会尽自己最大的努力，争取给玩家们一个 PC 上最好的 S・RPG 游戏。

●谈到 AVI，能不能再透露一些。

真人实拍的画面是游戏中很重要的一部分，也是我们现有游戏的共同特点。我们在游戏中要使用中央电视台制作的大型电视连续剧《水浒》实拍画面。这样会使游戏情节更加生动、形象，气氛更加热烈、火爆，大大增加游戏的趣味性。

●那么，我们合时才能玩到这款游戏呢？

预计今年 10 月份上市——和中央电视台播出电视连续剧《水浒》的时间大致同步。目前节目的进展尚称顺利，完成度大概有 40%。估计不会延误时间，请广大支持我们的玩家再耐心等半年。在中文版发行后不久(预计一个月后)，将推出《水浒传——聚义篇》的日文版。这样，《水浒传——聚义篇》将是继《官渡》、《赤壁》后第三个走出国门的游戏。

说，对同一个事件如果选择不同的对话或决定，也会触发不同的情节。战斗设计主要着重于人物参数及战斗双方力量配置的合理性。让游戏者既能抒发路见不平、拔刀相助的豪情，又能体会到指挥千军万马的刺激，就是游戏设计的主要目标。

●听说近期会有好几款以水浒为题材的游戏上市，这是否会影响《聚义篇》的设计思路？

是的，最近也有其它公司在制作以《水浒》为题材的游戏，这就产生了竞争。我们是欢迎竞争的，因为竞争肯定将带来整个中国游戏业的进步。我们也愿意在同行的优秀作品中汲取有益的启发。致于影响设计思路，倒是没有的。设计之初没有得到过任何这方面的消息与资料，我们只是尽自己的力量去做，别人怎样做，对我们的影响不大。因此，我们没有更多的考虑这些事情，将精力全部花在设计上了。至于我们的努力能否成功，则还有待于游戏者的评价。

●关于美术设计方面，以前我们已经做过一些介绍，现在又有什么进展了？

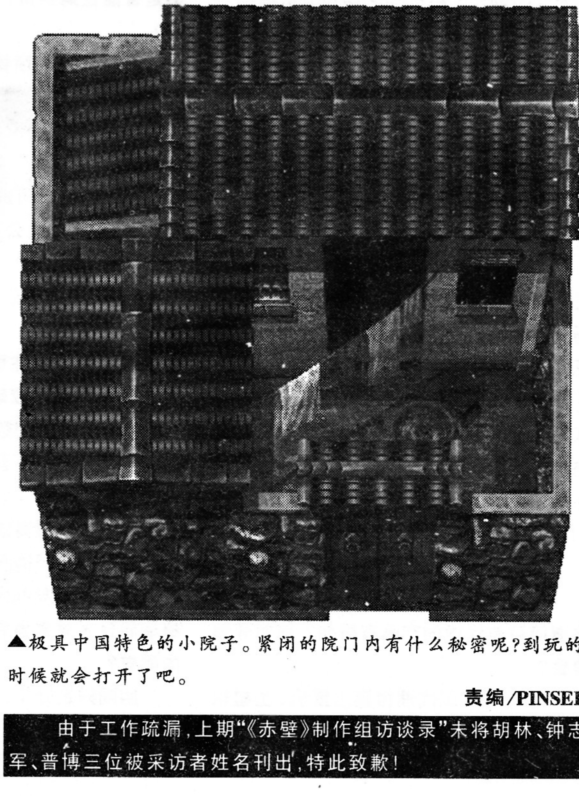
《水浒》是一个大制作。对画面的要求是要让玩家明显地感觉到是大手笔。美术人员的阵容强大。

水浒的画面最重要的是如何把游戏者引入宋朝那个时代——流水、小桥、桃花、红袖，繁荣的集市和桃园式的村庄，凶险的关口，依山傍水的山寨。场景是 1 比 1 全连接的，决不出现符号式的小图形，一切仿真。

当然不能不提动画，在设计的时候，一直强调两个字：“豪”和“义”。人物形象略有夸张，但形体饱满，很实在(这也是我们公司产品的一贯风格)。打斗很火爆，哪怕是关掉 AVI 。每个角色都有三个大级别，招式很豪华(有的也相当可怕)。

●能不能谈谈关于《水浒》的程序设计？

程序设计的目的，主要是使程序能够体现出游戏设计的思想，使设计、美工和多媒体等各方面的水平都得到充分的发挥，使玩家有更舒服、更流畅的感受。《水浒》程序的复



▲极具中国特色的小院子。紧闭的院门内有什么秘密呢？到玩的时候就会打开了吧。

责编/PINSER

由于工作疏漏，上期“《赤壁》制作组访谈录”未将胡林、钟志军、普博三位被采访者姓名刊出，特此致歉！

国内第一家游戏产品代理商

四通正式代理 SEGA 土星

编者按：四通公司与日本 SEGA 公司于日前达成协议，在国内代理 SEGA 公司的两部游戏主机：SATURN 和 PICO。前者，玩友们尽知，后者是一部适合幼儿学习与娱乐的电子绘图游戏机。也许对于初涉游戏业的四通、初探中国游戏市场的 SEGA 来说，这次合作也许只是牛刀小试。但这对我们——这些望穿秋水般期盼正规游戏市场的电玩迷来说，这可是件大事。下面请看本刊对四通国际贸易公司电子娱乐部的王梓伟先生进行的采访。

采访对象：北京四通国际贸易公司
采访内容：有关该公司与日本 SEGA 公司合作事宜
采访人：《电子游戏软件》杂志社

协　商

●为何当初有做 SEGA 公司国内家用机代理的想法？

目前国内家用机销售市场混乱，水货机及盗版软件充斥市场，为了整理、统一市场，使国内家用机销售走向合法化、正规化，我公司决定涉足此行业。

●何时开始与 SEGA 公司联系，是与哪个部门进行搓商并何时达成共识的？

早在去年 7 月与 SEGA 公司的街机部取得联系之后，开始与日方正式谈判并达成共识。

●贵公司对国内游戏市场现状的看法。

目前国内市场混乱，水货机和盗版软件充斥市场，土星机商家均为非法销售且相互之间排挤严重，缺乏统一的市场管理；消费者所购买的产品没有任何保证。

除了游戏主机，软件方面是否会做代理？

除土星主机之外，我公司还代理土星软件、土星周边机及 SEGA PICO 学习机等其它 SEGA 产品。

●日方有没有人员来做顾问？

双方自开始以来一直保持紧密联系，日方对我公司代理 SEGA 产品开拓中国市场充满信心，并在各方面给予我方极大的支持；目前还不会有专人派驻，但在我公司开始正式销售后，SEGA 公司即会周期性派专人来协助我公司进行销售工作和售后服务工作；而且 SEGA 公司法务部也将会出面协助我们进行国内市场盗版及水货的清理工作。

营　销

●请问目前代理的产品有哪些？何时开始销售？

目前主要以代理世嘉土星机、土星软件、土星周边设备及 PICO 学习机为主；销售工作将很快在全国范围内展开。

●将以怎样的方式进行销售，价格怎样？

我们将在全国各主要地区寻找地区代理商，进行网络式销售。

●是否要在全国范围内进行销售？

销售面向全国，但目前第一步只在京津及上海地区作试点，全国范围内的销售将很快展开。

●贵公司会采取何种售后服务？

对我公司所销售的产品，我公司将负责保修和维修。

●购买主机会不会附送软件？

暂时不会有软件附送，但我们会以赞助的方式对一些专业杂志所举行的活动进行赞助，我们也会在适当的时候举行各种直接面向消费者的活动。

●是否能让购买贵公司正牌主机者有优越感？

通过代理商所购买的所有 SEGA 产品都将附有我公司的防伪标；土星主机附有中文说明书、保修卡和用户卡；并负责保修及维修。

●对于没从贵公司进货而销售这两种主机的水货经营者，贵公司会怎样对待？

对仍在进行水货及盗版销售的经营者，我们将通过工商、公安和法院，以法律手段加以解决。

●贵公司预计能在国内销售多少台 SATURN 主机以及对应软件？

目前还是未知数，但我们将通过我们的优势和广大消费者的支持使其普及到全国。

●会不会给销售商统一的销售证明书？

我们将给经销商统一颁发“铜牌”；给代理商统一颁发授权书。

●请问日方对销售有限制吗？有没有数量的要求？

目前只是处于试销阶段，没有具体数量要求。

●怎样做贵公司的代理商？

这一点我们将根据各地区的具体情况作具体安排。

●经销者购买主机需要搭配软件吗？

是的。目前我们暂定的硬件与软件的搭配比例是 1:2，而且我们制定的整版软件的价格也是普通消费者所能接受的。

宣　传

●是否会作广告的宣传？

是的。

●将会在何种媒体上宣传？主要会在什么媒体上？

第一步选择的宣传媒体是专业杂志和报刊；然后会在电视上作一些关于产品形象的广告。

●宣传的主要对象为何人？

杂志和报刊上的宣传对象主要以代理商为主；电视广告的宣传对象以我们所代理的 SEGA 产品为主。

●如果代理了新的软件会做何种宣传？

将会通过专业杂志和 SEGA 公司提供的宣传海报等进行宣传。

发　展

●公司的下一步将有什么举措？会不会代理 SEGA 公司的其它产品？或其他游戏公司的产品？

将会代理各种软件，并尽量取得价格优势。

●日文的 SATURN 软件，会不会进行汉化，发行中文版？由谁来汉化呢？

如果条件允许。至于谁来汉化，目前还不好说，我们公司也许会做吧。

●贵公司有无制作游戏软件的打算？是否欢迎其它国内公司制作 SATURN 软件？

目前还没有。当然欢应。

●最后感谢四通公司和王先生接授本刊的采访。

责编/PINSER、SHADOW PHOENIX

光明力量Ⅱ——古老的封印

学会日文 不再黑暗

在一个不寻常的暴风雨之夜，格兰西尔城发生了不可思议的事情：古老之塔中的封印被人开启。城内的人惊恐不安，揣测着即将发生的事情。国王请来了大贤者阿斯特拉尔，而他那些热心的学生们也悄悄跟来。于是，老师决定带着弟子们去体验一下冒险生活。同老师一起去古老之塔的博维将怎样面对冒险呢？请继续收看。

MD	厂商 CLIMAX&SONIC	类型 RPG
	容量 16M	发售日 93年10月



寓教于乐，一边玩游戏，一边学外语！

古老之塔

阿斯特拉尔：きたか！　ボウイたち！おまえたちはそこで待つて　おれ！　私は少しとうの中を調べてみるから！

来了呀！　博维！　你们先在那儿等着！　我先稍微在塔中调查看看！

見れは見るほど　ふしぎなとうじゃ　いったいなんのもしてまで　つくられたものだうぅ…

看起来真是一座不可思议的塔，不知道到底是为了什么目的而建筑的。

…しかし　やはり　におえで！　おのいい知れぬ　ようきと　いい　あやしい…　なにがある…

…果然是！　虽然不甚明了，但总感到一股妖气，奇怪…　到底是什么呢…

やや！こ…これはなんだ？　このもよう…　どこかで…

啊！　这、这是什么？　这样子…　好象在那儿…

修伊：な…なんだが 様子が變だぞ！

好象事情发生变化了。

莎拉：ね…ねえ、あそこ！　なにかが…なによあれ？

看…看呀、在那里！　好象有什么事发生了！

阿斯特拉尔：ぬぬ！　お前はイビルギズモ　お前のようなやつが？

（低吟声）！你们的确是…附身恶魔依比尔讥讥魔！　为什么你们会…？

とこに行こうというのじゃ？　はつ…まさか…　お前！王様にのりうつる氣だた！ハーハー行かせるものか！　お前を行かせたら……　なにがおこるか　わかるん！

你们要去哪里？　哈…，难道…　你们要附身在国王身上！　（喘气声）想走吗？让你们走了……也许会发生许多怪事！

いかん！　こいつギズモた　ちゅうい　をはらわせてそのスキに王様ところに行くつもグか！　私はイビルギズモだはでて　いっぽいじゃからな……　ボウイよ！　ギズモをたのむ！

糟了！　要注意讥讥魔，他们好象要到国王那里去！　我只能单独和依比尔讥讥魔对抗，其他的讥讥魔……　博维！　拜托你了！

ボウイやや！　よくやったぞ！　さてこいつをどしてくれよう

博维！　做得不错！　接下来就剩这一个家伙了。

やや！やつがきえた？　なんと！　あんなところに！

耶！　那家伙消失了？　到底到哪里去了！

私はこうしてはおれんでな　王様のところにききに行く！

我们不能再慢吞吞了，快到国王那里去！

公主：そこをどいて下さい！　おねかい！　私を行かせてっ！　ちちのところへ！

那边请让一让！　拜托！　让我过去！到父王那里！

士兵：エリス様のおたのみといえど　これぱかりな……　王さまのことはアストラル様に　おまかせすることにまめたはず！

虽然爱莉丝公主请求了我们，可是……　也许交给阿斯特拉尔大人来办的话，应该能做的更好！

大臣：かっかべヵら　悪魔があらわれて　王様の中にきていった…　そのとたんに　王様があばれはじめた　もうわれわれ　にはどうにもならん

从墙壁中跑出了恶魔，并进入了国王体内…接着，国王狂乱起来了，而我们都没有办法。

公主寝室

阿斯特拉尔：王様！　グランシール王！　お氣をたしかに！

国王！　格兰西尔王！　清醒一点！

王：グゥルルルルー！

（低声咆哮声）

阿斯特拉尔：ここり　ゃいかんな！いそいで　悪魔をはらわないと　王様のお命があぶない！

这样不行了！　不快一点把恶魔驱除，国王的生命就不保了！

…う…うん　おおボウイじゃな？私は大丈夫じゃ…　こうなったち　やむをえんなあちりょうじで王様かち　悪魔をはちう　から下がっておれ！

…呜…嗯　喔，是博维呀？　我没事的…从现在开始，我要把恶魔从国王体内驱除！

お…王様…　グランシール王…　うねっ…こやつ！　まだ生きておったて？

噢…国王…　嗯…这小子！　居然还活着？

王：う…うん…　おお！そなたアストラル！　いったい　どいうしたのだ？　なにが行ったというのだ！

（呻吟声）喔！　这不是阿斯特拉尔吗！到底是怎么回事？　发生了什么事吗！

阿斯特拉尔：ハア…ハア…氣づかれきしたか　王様…んを　人をあつめて下さい！　やつが　つぎのひようてきにとりつく前になんとかしなければ！

（喘气声）…意识回复了！　国王…请快点召集人马！　那恶魔下次不知道又要附在谁身上！

王：そっ　それは　いったい…　くわしく　はなしてみるがよい！

那到底是…　请详细地说明一下！

おお！　アストラル…　しっかりしろ！

喔！　阿斯特拉尔…　振作一点！

阿斯特拉尔：かろうに倒れたアストラルはてあていかんごを　うけましたがいっこらに　いしきをもどしません　その間に　だいじんは悪魔がりのための兵隊を大ひろ間に　集ました…

阿斯特拉尔累倒了，正接受特别的照顾。　可是，到现在还没有恢复意识。在此时，大臣为了猎杀恶魔，召集了士兵，在大厅集合…

大臣：…というわけで　そなたたちに集ってもらったわけなのだ

…这就是我召集你们的原因。

士兵：それではわれわれでそのイビルギズモという悪魔を見つければよるしいのですな

那么我们只要找到依比尔讥讥魔那恶魔，就可以了吧。

大臣：うむ　そのとなりたんにとりつく悪魔をほっておくと　つがは誰に　とりつくかれからん　さそく　行ってくれるか！

嗯，就是那么做！　那恶魔若活着，下一次

不知道是谁会被附身！　快，你们快出发吧！

士兵：おやすいごようです　それではこれから　イビルギズモ倒したしゅっぽっする　それでは　出發！

这很简单，那么我们现在就出发了。　出发！

大臣：それにしても　まいったなあ…たのみのアストラル殿ガ　いまだおめざめに　ならねとは…　なあ　王様もアストラル殿をしんぱいされ様子を見にいかれたまま…　お前たちもしんぱいであろぅ？

那样做也是不得已的…　阿斯特拉尔现在尚未苏醒。　喏，你看，国王也为阿斯特拉尔担心…　你们是不是也很担心呢？

莎拉：アストラル様はほんとうにだい　じょうぶのでしょうか？

阿斯特拉尔老师真的不要紧吧？

修伊：ぼくたち…しんぱいで！　命にべつじょうないのですか？

我们…担心！　老师的生命会有危险吗？

大臣：2どの戦　によって　いちじるしく　たいりょくを　しょうもうされて　氣をうしなっただけだそうだ　ふつうであれば　べつだん…がアストラル様はお年だかうな

两次战斗下来，他的体力已经明显的下降了，所以才会失去意识。　我想你们不用担心，阿斯特拉尔大人只是年纪大了点罢了。

王：大臣　大臣　はおらんか！

大臣，大臣，快点过来！

大臣：これはグランシール王！　そんなに　おあわてに　なっていかがいたしました？

我在这里！　请问国王你有什么事？

王：兵士たちはもはやれいの悪またいじにしゅっぱついたしたか！

士兵们为了讨伐恶魔都出发了呀！

大臣：はい　ただいま……それがいかがいたしました？

是的，刚刚才……请问有什么事吗？

王：うむ……　これは　こまったぞ！いまアストラルがいしきをもどしていろいろはなしをしたのだが

嗯……　这样就糟了！　刚刚阿斯特拉尔才醒了，说了许多的事……

大臣：おお？　アストラル殿のいしきがもどりましたか！　して…なにをはなされました！

喔？　阿斯特拉尔的意识恢复了！　那…他说了些什么！

王：それよ！　アストラルがいうにはとうのとびらと悪魔の結界とどうもふにおちぬこと　だちけだ　これはグランス島のれきしを　ヒモとかねば　ならねだろうというけつろんにたっしたのだそうだ

这个啊！　阿斯特拉尔认为塔的大门和恶魔的结界一定有什么关连。　而且好象和整个岛的历史，有着密不可分的关系。

大臣：なるほど……

原来如此……

王：このグランシール國の北西！　イール村のらに西にハウエルという者かいるそうな　兵士たちがいるのならそのれきしがくしゃのハウエルを　おつれしてきて　ほしかったのだ

在格兰西尔国西北方！　有一位叫霍艾尔的人住在伊尔村的西边。　如果士兵们在的话，希望能把那位历史学者霍艾尔给请回来。

大臣：ううむ…　そだったのですか…とてもこまりました

嗯…　是这样子呀…　的确令人十分困扰。

王：おおおおおー！

（大声叫）

大臣：ああああー！

（惊慌的样子）

王：だいじん　そなにもピコピンとまたか？

大臣，在那里的那些人是谁？

大臣：アストラル殿のおでしたちよ　ボウイ…　とかもうしたな？　そなたらは　古えのとうで　ずいぶんとかつやくしたそうな

他们是阿斯特拉尔的弟子们。　博维…，你们已经准备好了吗？　他们在古老之塔中，帮了阿斯特拉尔不少忙。

王：そこでたのむよハウエル殿をつれてくれ

那，拜托你们了，把霍艾尔带回来。

村口

嘉嘉：おっ　きたきた！　おそかったじゃないか　こやあ　さっき城か兵士がきて教えて　くれたんだけど　お城へ行ったんだって！？　あ…チキシュウ！　そんしたなあ そうと知つてりゃ　オレも少し　はやくきてたのに一

喔，来了来了！　你们好慢哪，太差劲了！　刚刚我问城里来的士兵，才知道你们进城了！？　啊，太可恶了！要去居然也不叫我，那我…就早一点来学校了。

ここにいればボウイに會えるだろうと　待っていたんだ　イール村へ行くんだって？　王様の使命うけてのたびなんてなんか　カッコいいよなあ…　もちろんいっしょに行くからね！

所以我想在这里等，应该能等到博维吧。　你们要去伊尔村吗？　是国王给你们的使命呀…　那么，我也要一起去！

イール村

人：ここにイール村　山にかこまれたちいさな村じゃよ

这里是伊尔村，被山包围的小村庄。

女性：私ガラムの國に　行ったことがあるわでねっ！　その時にガラム軍の隊長をしておられる　えらいお方　なのにとってもやさしいめをしているの　それいらい　私　すっかりレモン様のファンになってしまったわ…　ああレモン様！

我以前曾去过卡拉姆国！　那时我也曾见到卡拉姆的英雄雷蒙。　而雷蒙大人就是卡拉姆军的队长，不但伟大，而且也很体贴别人。　当我见到他时，我的心早已不由自主地被他所捕获了，啊…雷蒙大人！

えっ　ハウエルさんのいさに行くところです，て…　だったら　この人についていくといいわ

什么，要去霍艾尔所住的地方，啊…那么你最好和这个人一起走。

カズン卡津：はい　なんでしょう…なんだ　ハウエル様に會いに行かれるんですか！　私はハウエル様のところで修業をしているものです　だ、だら　ごいっしょしましょう

是，有什么事，要去见霍艾尔大人哪！我现在在霍艾尔大人那儿修业。　那么，我们就一起去吧！

霍艾尔家外

卡津：ここがハウエル様のいえだよハウエル様！　グランシール國のお客様をおつれしました　ハウエル様！

这儿就是霍艾尔大人的家了。　霍艾尔大人！　有格兰西尔国来的客人。　霍艾尔大人！

卡津：あれ？　おかしいな…　なんのへんじもないぞ！

嗯？　好奇怪呀…　怎么会没有反应呢？

卡津：どにかに　行かれたのかなあ？…まあいいか…とにかく中で待ってよぅか？

不知道是不是出去了？　…算了…我们先到里面等吧！

卡津：な、なんだ！　お前なちは！　あっ，ハウエル…さま！

什么！　你们！　啊，霍艾尔…老师！

士兵：ちっ、もうかえってもたか！

可恶，已经回来了呀！

卡津：きさまたち……ハウエル様になにをした！

你们……到底对霍艾尔老师做了什么事！

霍艾尔：うっ，カズン……

唔，卡津……

卡津：ハ　ハウエル様！

霍、霍艾尔老师！

霍艾尔：おいでもダメじやだ。

再追也没有用了。

卡津：ハウエル様，しっかりして下さい。　や，やつらはいったい……　どどうしこ　こんことを！

霍艾尔老师，请振作一点。　为什么那些人会对你下这样地毒手！

霍艾尔：やつらは……ガラムの兵士じゃ、グランドシールのけんきゅうを…見せろとやってきた。　しんせつに…見せてやると、いきなりうばったうえにこのどおりだ…　ゴゴゴゴ

他们是……卡拉姆的士兵啊，是来看……“大地封印”的研究的。　我正非常认真地看着研究报告，但却突然被他们夺去了。　于是就变成这样了……　（咳嗽声）

霍艾尔：ん……だ、誰だ…なんと…いったんじゃ。

嗯……是，是谁　…是谁在那里。

卡津：彼はグランシールのボウイ、グランドシールのとびらがあいて大變なことがおこっているとか！　ハウエル様なう、くわしくきけるとはるばるたずねてまいったそうです。

他是格兰西尔来的博伊。 因为"大地封印"的大门打开了，而且好象发生了不得了的事情。 所以先来探访霍艾尔老师，希望能知道详细的原因。

霍艾尔:なに! グランドシールのとびらが! 誰かによって 古えの封印が解かれたんじゃああ… ゲホゲホ

什么! 格兰西尔的门! 是谁把古老封印给解开的… (咳嗽声)

卡津: ハウエル様どうしたんです! こうふんしてからだに……

霍艾尔老师您要做什么! 你这样的身体……

霍艾尔: いいからカズンよ…… よくおききき、こ…… これは大變なことなじゃ グランス島がじごくに變わる…グランドシールは地上のふういん! 恐ろしいものがふうじられて…。 そのふういんをといた者がいる，その封印は古えのほこらにほどこされてあった、2つのジュエルにかんけいが… ゴフッゴフッ

没有关系,卡津…… 你们听好,这…这个事情如果发生了，格兰斯岛就会成为地狱… 因为"大地封印"是地上的封印啊! 封印着相当可怕的怪物…，如果真的有人解开了封印，一定是在那古老的小庙中解开的。跟那两颗宝石一定有关系… (咳嗽声)

卡津:もうおやめて下さい! でないと……お命が……

请不要再说了!您的生命……

霍艾尔:私の命は…もうダメじゃ、それよりさいごに(ゴフッゴフッ) カズンよ、ジュエルをさがすんじゃ! 光とあくまの2つジュエルを見つけ、古えのほこらにふういん… くふ…

我的生命也快结束了，现在也到了最后了(咳嗽声) 卡津啊，快把宝石找出来! 把光和恶魔的宝石封印在…古老的小庙中… (断气声)…

卡津:あっハウエル様、ハウエル様! 私を…1人にしなんで、うぅ… どうして… どうして……

啊,霍艾尔老师,霍艾尔老师! 我…不要留下我一个人哪 呜呜… 为什么… 为什么…

卡津: ハウエル様はしんてんる、私はハウエル様のいわれたとおり、古えのふういんをほどこしに行く! そして……ハウエル様の… ボウイ! たのみがあるんだ。 私のやろうとしていることはあんたの國にもかんけいあるだろ? 古えのふういんをどこすのをてつだ,てもらえないか?

霍艾尔老师已经死了，我要照着老师的遗言，把古老的封印封印起来! 而且…霍艾尔老师… 博维，拜托你了。 我所要做的事也和贵国有关吧? 要不要我来帮忙呢?

卡津:さあ、いっこくもはやく古えのほこらに行かなければ!

那么,我们快点到古老小庙去吧!

霍艾尔家外的森林

卡津: やや! やつらは! お前たちはガラム兵だな!

啊! 你们! 你们是卡拉姆的士兵!

卡津:よくも…ハウエル様を! なぜあんたびどいことをした! いったいどうんな目的た!

竟敢把…霍艾尔老师给! 为什么你们会做那么残忍的事! 到底有什么目的!

卡津:なにもこたえない氣だな! ボウイ! 戦おうぜ,かづくでもガラム國の目的をききだすんだ!

好象不想回答的样子! 博维! 战斗吧，把他们打得落花流水再听听看他们的目的!

レモン雷蒙:お前たち! 彼らはまかせた! なるべくころさぬようにな?

喂，你们! 他们就交给你们了! 不会被干掉吧?

雷蒙:敵ながら あっはぱなはたらき! まことにみごとであったな! しかしだからといってこのまま行かせはしない!

敌人做事真有效率! 真是做得漂亮! 可是,你们绝不能从这里通过!

雷蒙: そいつを倒しさえすばほかのやつらはていこうすまい。

只要把这家伙打倒了,其他人就不会抵抗了。

雷蒙:あんしんしろ、みねうちだ……ガラム國につれて行け……

大家安心吧…… 现在把他们带回卡拉姆国去。

牢狱

莎拉: えーっ それじやこの國が! あんなに仲のよかったガラム國がグランシール國に進軍するの?

呃,那么这个国家! 和我们有邦交的卡拉姆国要向格兰西尔国出兵了?

贤者: フゥム…そういうことらしぃのガラム國の賢者をやっていた私はとめたばかりに ろうや行きじゃ。

嗯…好象有这样的事，所以我曾是卡拉姆国的贤者,因为反对这件事也只有下狱了。

队长:おれもガラム軍の隊長だったがグランシール國へ進軍をはんたいしてこのしまつだ。 あんたの國はわがガラム國にいったい なにをしでかしたんだ? そうでなけりゃ、ガラム王様があれほど，仲のよかった國に進軍するわけがないじゃないか!

我也曾是卡拉姆军的队长，由于反对出兵格兰西尔国，因此而被关入狱。 不知道贵国和我们卡拉姆国之间到底发生了什么事啊? 如果没有任何不愉快的事发生，卡拉姆王应该没有什么理由出兵攻打和我国这么友好的国家才对。

卡津: それじゃ ハウエル様のことは? あんたたちガラム國の者に命をとられたんですよ! いったいグランドシールとどんなカンケイがあるってんだ!

那么霍艾尔老师的事又该怎么说? 他是被你们卡拉姆国的人夺去性命的! 这到底和"大地封印"又有什么关系啊!

贤者:な なに! グランドシー? きみはいきグランドシールとたしかいったな? 知っとるのか?

什，什么! "大地封印"? "大地封印"是你说的吗? 你知道这件事?

修伊: 賢老様こそ 知ってるんですね! グランドシールのふういんのこと!

难道贤者大人您也知道啊! "大地封印"的事!

贤者: グランドシールの……ふういん? いや……私がそれをきいたのはガラム王のことばからばや…… そのグランドシールにはなにかがふういんされているのじゃったか!

"大地……封印"? 噢……我曾经从卡拉姆王的谈话中听到…… 那个"大地封印"好象把什么东西给封印了。

修伊: あれ! ボウイじゃないか! やっとめをさましたのかい? いま ちょうど グランドシールのはなしをしていたところさ! あ前もはなしにくわわれよ!

啊! 是博维! 你总算醒过来了，我们正在讨论"大地封印"的事! 你也一起来讨论吧!

贤者: で… そのグランドシールのふういんとやちがいったいどうなっとるというんじゃな!

那么… 那个"大地封印"到底是怎么了!

修伊:どうもこうもないよ! 誰かがそのふういんをやぶったらしいんです。

说起来也真是可恶! 那封印不知道是被谁打开了。

莎拉:よくはわからないんだけど、誰かが古えのほこらにある2つのジュエルをぬすんだのよ。

虽然我们不是知道很多，但是一定是有人把古老小庙中的两颗宝石给偷走了。

杰波:!! ……古えのほこら ……2つ ……ジュエル……

!! 古老的小庙 ……两颗 ……宝石……

队长:おお!こっちのネズミくんもいきをふきかえしたみたいた…!

噢!这位老鼠先生好象意识回复了!

杰波:こ、ここはどこだ? お、おれはいったい……

这,这是哪儿啊? 我、我怎么会……

队长: ここはガラム城のろうやでな。あんたはひどくやられた様子でここほほおりこまれてきたんじゃ。いっとくがまだおちゃしてはいかんぞ!

这里是卡拉姆城的大牢。 你好象受了重伤，所以才把你送到这里。 你现在最好躺着不动,对你才有好处。

杰波: 思いだしだぞ! おれは……ガラムのやつらにつかまってほうせきをとられたんだった。

我想起来了! 我是…… 被卡拉姆的士兵捉进来,并且把我的宝石抢走了。

队长:そして仲間はほうむられて、あんたはろうや行きってわけだ。

因此你是被你的同伴出卖了,才会落入狱中。

杰波:ちっちくしょー! 仲間のあだをうってやる!

可恶——! 被同伴出卖的仇我一定要报!

杰波:……ダメだ ……體がいたく

て思うようにうごけない。

……不行 ……身体还是无法动。

队长:いわんこっちゃない!しばらくはがまんをしてここにいるこったな。 で…… どこまではなしたかの!そうそうそのグランドシール,ガラム王がきょうみを持つのはいったいなざなんしゃろうか?

不要太勉强!你暂时在那里休息一下好了。那么 ……我们刚刚说到哪儿了!啊!啊!那个"大地封印",卡拉姆王好象对它特别有兴趣,不知道有什么秘密。

莎拉:やっぱりグランドシールがひらかれていこととなかかんけいがあろのかしら!

果然大地封印和打开的门之间有某种特殊的关系!

卡津:ふういんに使われていたという,ほうせきがもくてきでうがね?

要使用封印,一定要有宝石吗?

嘉嘉:くそっ!それもこれも古えのほこらのふういんを誰かがといちまったからだ!

可恶啊!到底是谁把古老小庙的封印给解开的!

队长:あんた…… どうした?ひょっとしていまのはなしになにか心あたりがあるなか?……

你…… 怎么了?刚刚那些话,对你有什么影响吗?

卡津:しかじこうしてはいられない!このろうやをぬけだしてガラム國がせめてくることをグランシールに知らせなくちゃ!

现在说这些也没有用了!如果不能逃出这大牢,那么格兰西尔国也就不知道卡拉姆国要出兵了。

莎拉:そんなこと…… わかってるわよ!でものこのがんじょうなとびらをどうやってあればいいの?ああ こうしている間にもガラム軍がグランシール國にせめこん でしまうかも知れない!

这事…… 我早就知道了!可是这么坚固的牢门要怎么打开呀!哎,说不定现在卡拉姆军早已出发攻打格兰西尔国了呢!

杰波:おれがとびらをあけてやるぜ!

让我把牢门打开吧!

队长:おお!氣づかなかったが,とうぞくのおまえさんならたしかにとびらをあけられる。

哦!你气色好象恢复了不少嘛,以盗贼身份的你,这门应该很容易打开的。

杰波:へへ!あたぼうよ!この大とうぞくジッポ様なら,こんなとびらはチョチョイさ!

嘿嘿!不错!在大盗贼杰波大人面前,这门简直是小意思。

杰波:さあいれでいいぜ!はやくガラム軍のことを國に知らせにかえるがいいぜ!

这样就可以了!快点把卡拉姆军的事,回去告诉你们国家吧!

修伊:見知らぬ、ぼくたちにしんせつにしてくれてありがとうございます さあ、ボウイ!グランシールに かえろう!

虽然不曾见过面,但是对我们那么友善,真是十分地感激。那么,博维!我们快回格兰西尔吧!

莎拉:どうして?見ず知らずの私たちにそんなにしんせつにしてくれるの?

为什么?你会对从来未曾见过、听过的我们那么亲切、友善?

杰波:えっ?あの…… その,ええそ…… ううん……

呃?那个…… 这个,呃…… 嗯……

莎拉:もしかして古えのほこらをあらした とうぞくってあなたじゃないのかしぅ!

说不定你就是偷走古老小庙中宝石的小偷喔!

莎拉:やっぱり!とんでもないことをしてくれたもんね!

果然!就是你!我就觉得奇怪!喂,你好了吧,尽做些乱七八糟的事!

莎拉:あなたが古えのほこらからほうせきをぬすんだせいで大變なことが行ってるのよ!ジッポという大どろぼうはせいぎの味方だそうだわね、でもそのぎぞくさんがしでかしたことによって、グランス島は大變なのよ!こんどのことは古えのほこらからすべてがはじまってるんだたら!それをわすれないでちょうだい!

你把宝石从古老小庙中偷走之后,已经发生了大事了!杰波大盗贼应该是正义的伙伴,可是却因为做了这样的事,使格兰斯岛发生巨变!这都是从古老小庙发生的!请你不要忘记了!

杰波:おれは……おれ……

我……我……

莎拉:あーっ、すっきりした!ボウイ!行きましょ!

哈,心情舒畅不少!博维!我们走吧!

杰波:ちょうと 待ってしれ!

喂,等一下!

杰波:そんなとこから でてったら,ガラム兵につかまっちまうよ!おれはこの城の中にくわしいんだ,あんたらのにげ道をつくるからそこかにけたらいいぜ!

你们从那出去的话,一定会被卡拉姆的士兵捉起来!我对这城内部非常熟悉,我来为你们挖一条秘道,再从秘道逃脱!

杰波:さあ、ぬけあながてきたから、サッサとにげんだな!あそこをあらしたのはたしかにこのおれだよ!しかし,それがげんいとなって大變ことがおいるんだったら、ほっとくわけにはいかないぜ!たのむ!このおれをいっしょにつれていってくれ!

走吧,逃走的秘道已经挖好了,我们快点逃吧!关于偷盗宝石的事,的确是我做的!可是,真的有大事发生的话,我也脱不了关系!拜托!让我和你们一起走吧!

杰波:ありがとう!おんにきるぜ!このあなは地下のどうくつから城のだいどころてつらじてるからあんぜんに表にでられるはずだぜ。

谢谢!我们走吧!这个洞是和城中的厨房相连,如果到了那儿,应该可以安全地逃出去了。

大厅上方

卡拉姆王:みなの者!きくがよい!これよりわがガラム軍はグランシール國に進軍する!

大家!听好!从现在开始,我们要向格兰西尔国展开攻击了!

杰波:しまった!間にあわなかったか!

糟了!来不及了!

卡拉姆王:みなの者はもう知っていようがグランシールよりかえった使者がよのもくぜんで變死したのだ。 これはまちがいいなく、悪魔のてをかりたグランシール國のわがガラム國へのさくりゃくである。よってわガラム國はこのしんりゃくこういへの、ほうふくを行うものである!

大家知道吗,我们派往格兰西尔的使者突然遭到横死。而且他们还向恶魔借了魔力,要向卡拉姆国侵略。所以我们卡拉姆国要进行报复!

雷蒙:し、しずまれ!しずまれ!みんな私のいうことをきいてくれ!私もみんなと 同じように,グランシール國へのえんせいはなっとくできないでいるのだ!しかし、主人のガラム王様にはガラム王様なりのついて行く!みんな國王をしんじてくれないか?それでもいろんのあるはいるか!……いないようだな!

安静!安静!大家听我说!我和大家都一样,对要往格兰西尔国远征都不甚赞同!但是,我的主人卡拉姆国王虽身为国王,但他也要出阵!难道大家不相信国王吗?那么有没有人提出异议!……好象没有!

卡拉姆王:レモンよ、よくやったな、ほめてとらすぞ!

雷蒙啊,你做得真好,我要给你嘉奖!

雷蒙:……ガラム王様 ……私はしんじておりますぞ ……めをさまされることを……

……卡拉姆国王 ……我相信你……是你让我清醒……

卡拉姆王:さあ,しゅっぱつだ!もんをあけよ!つりばしをおろせ!

那么,出发!把门打开!吊桥放下!

卡拉姆王:レモンよ!私をしんじることにきめたからにはそのあかしを見せてくれるのだろうな?

雷蒙啊!从你决定相信我时,是不是想要那个徽章啊?

雷蒙:私に?これいじょう…… なにをおのぞみになるのです!

我?我来都没想要奢望些什么!

卡拉姆王:お前は兵士にとってのえいゆうだ!グランシール進軍するにあたって、せんじんを きってもらおうか?

你是士兵话题中的英雄!让你当进格兰西尔国军队的前锋可以吗?

卡拉姆王:さあ、いっしょにまいろうぞ!

那么,一起走吧!

卡拉姆王:王めざすはグランシールだ!ぞんぶんにはたらくがよい。

国王所欲格兰西尔,大家要尽全力去取得。

(未完待续)

责编/PINSER

明尼苏达胖子

台球传奇

通宵达旦
半年心血

本文的作者是一位五十多岁的电气工程师，也是电玩爱好者。本文所披露的台球打法，正如左侧那八字短语所形容的，是作者引以为自豪的。我们也以能有这样的同好而感到自豪，同时也希望能有更多的中年人喜爱电玩。

MD　厂商 DATA EAST　类型 SPG　容量 8M



64 种设计精巧的花式设局打法完全披露!

《明尼苏达胖子——台球传奇》的攻略曾在《电子游戏软件》96 年第 3 期向上刊登，但其中对游戏中花式表演模式（TRICK GAME）的介绍不详细，也有错误。在花式表演中不止 16 局，而是 64 局。只要打完 16 局，就可以打以后的局了。

花式表演要求一杆将台面向上所有的球击入洞中，这需要很高的技巧。向下面将 64 局打正确打法公布，首先作一个整体说明：点——击球点，移动方法为按住 B 键后用方向键调整；线——主球行走路线，用方向键直接调整，快速按方向键一次调整 1°，共 360°；如没有标明力度，则为用全力。

第一场 TRICK GAME

1、点不动，线向左拉直。
2、点不动，线向上移 1 次。
3、点向上移 6 次，线向左拉直。
4、点不动，线向下移 2 次。
5、点不动，线向上移 1 次。
6、点不动，线向下移 3 次。
7、点向左移 3 次，线向右拉直。
8、点不动，线向上移 6 次。
9、点不动，线向下拉直再向左移 30 次。（正好线头指向向上中袋中心）
10、点不动，线向上移 1 次。
11、点不动，线向左移 4 次。
12、点向下移 3 次，线不动。
13、点不动，线向右移 10 次。
14、点不动，线向右拉直再向上移 38 次。
15、点向上移 3 次，线向下移 4 次。
16、点向左移 1 次再向下移 1 次，线向上移 4 次，用 4/5 弱的力度。

第二场 TRICK PART 2

1、点不动，线向上移 3 次。
2、点不动，线向上移 3 次。
3、点和线均不动。
4、点不动，线向左移 5 次。
5、点不动，线向下移 2 次。
6、点不动，线向下移 1 次。
7、点不动，线向下移 11 次。
8、点向上移 6 次，线向上移 1 次。
9、点不动，线向上移 11 次。
10、点向下移 3 次，线向下移 3 次。
11、点不动，线向左拉直再向下移 1 次。
12、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向左移 2 次。
13、点不动，线向左拉直再向上移 34 次。
14、点向右移 3 次再向下移 1 次，线不动。
15、点不动，线向下拉直再向左移 15 次。
16、点向上移 4 次再向右移 1 次，线向右移 9 次。

第三场 TRICK SPECIAL

1、点不动，线向下移 8 次。
2、点向左移 3 次，线向下移 3 次。
3、点向上移 3 次，线向右移 4 次。
4、点向下移 3 次，线向右移 10 次。
5、点向上移 3 次，线向左移 3 次。
6、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向右移 6 次。
7、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向下移 6 次。
8、点向上移 4 次，线向上拉直。
9、点向上移 5 次，线向左移 5 次。
10、点向上移 4 次，线向上移 2 次。
11、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向上移 4 次。
12、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向上移 15 次。
13、点向上移 5 次，线向右移 7 次。
14、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向右拉直。
15、点向上移 5 次，线向上移 9 次。
16、点向左移 2 次再向下移 2 次，线向上移 9 次。

第四场 TRICK FINAL

1、点不动，线向右拉直再向下移 14 次。
2、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向左拉直。
3、点向左移 2 次再向下移 2 次，线向向下移 7 次。
4、点向右移 3 次，线向上移 4 次。
5、点向上移 3 次，线向上移 8 次。
6、点向下移 3 次，线向左移 3 次。
7、点向上移 2 次，线向上移 4 次。
8、点向下移 3 次，线向上移 9 次。
9、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向左移 6 次。
10、点向上移 5 次，线向右移 2 次。
11、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向左移 14 次。
12、点向左移 1 次，线向左拉直再向下移 15 次。
13、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向右拉直再向下移 4 次。
14、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向向上移 23 次。
15、点上移 2 次再向左移 1 次，线右拉直再下移 1 次。
16、点上移 5 次再左移 1 次，线下拉直再右移 35 次（或原线左移 33 次）。

文/郭清迈　责编/PINSER

本刊各游戏栏目欢迎关于某游戏研究的文章。

皇家骑士团Ⅱ
——荣光的颂歌

最强最后攻略补遗

自从本刊 97 第 1 期登出这款游戏的攻略和征解后，陆续收到许多玩友的来信，而属这篇文章最最最……(不说也知道了吧!——好象所打的字更多)。而确实这种实用性极强的研究性文章对玩友最有帮助，希望大家多投这样的稿件。再次感谢众位投稿者。另，秘技天地中也登出一些小技巧，请及时收看!



SFC	厂商 QUEST	类型 S·RPG
	容量 24M	编号 SF24082

迄今为止，《皇家骑士团Ⅱ》在超任上推出已有一年多了。这部史诗般宏大的作品以其感人至深的情节，极其优秀的美工和配乐，将游戏的艺术性与娱乐性和谐地表现出来。而游戏中隐藏着的众多秘密，更是其独特的魅力所在。诚如《软件》97 年 1 期文中所表述的，如果不去探求，实在难以发现这个 QUEST 用了三年时间制作的游戏精华及设计者的独具匠心。值此次世代两大主机推出移植作品之际，那么就以圣弥赛亚的名义，让为了祖国、正义和朋友们而战的你，随同笔者去探寻有最后的秘密。

魔兽换宝物之谜

如果将 L—SIZE 的角色在特定城镇的商店卖掉，则商店会卖给你一些特殊的宝物，对此 97 年 1 期文中虽有介绍，但不完全，下表即是所有的交换方法。而且，其中的“ドラコンステーキ”、“タコヤキ”、“合成ハンバーク”、“ヤキトリ”这些健康(?)食品，食用后可分别提高角色的 STR、MEN、INT 和 VIT10 点。如此便可创造强力的队伍。另外，其中的“スバークガード”可使角色在熔岩中移动，“ウイングリング”装备后即可飞行。

道具名	取得条件
ドラゴンステーキ	在王都ハイム卖龙系角色
タコヤキ	在王都ハイム卖オクトパス
合成ハンバーグ	在王都ハイム卖コカトリス
ヤキトリ	在王都ハイム卖グリフォン
转移石	在王都ハイム卖ゴーレム
オベロンの泪	在グリムスビー町卖オクトパス
龙の巢	在グリムスビー町卖サンダードラゴン
スバークガード	在グリムスビー町卖レッドドラゴン
ウインヴリング	在アルモリカ城卖コカトリス
地龙の战斧	在ウエアラム町卖アースドラゴン
黑龙の大剑	在ブリガンテス城卖ティアマット
火龙の剑	在コリタニ城卖レッドドラゴン
黑龙の杖	在バーニシア城卖ブラックドラゴン
青龙の爪	在フィダック城卖ブルードラゴン
ドラゴンヘルム	在港町アシュトン卖バハムート
ドラゴンアーマー	在クリザロー町卖バハムート
ドラゴンシールド	在アルモリカ城卖バハムート

实际上，只有 LV20 或更高的 L—SIZE 出售，才会换得宝物出售(个别例外)，因此培养还不如在战场上说得省事。故给出每章中魔兽们的出现地点，供大家参考。

章	魔兽	出现地点
第二章	アースドラゴン	ボルドュー湖畔
	ゴーレム	ゴルボルザ平原
	グリフォン	ゾード湿原，ゴルボルザ平原
	オクトパス	ゾード湿原，ボルドュー湖畔
第三章	サンダードラゴン	タインマウスの丘
	アースドラゴン	ウエオブリ山、タインマウスの丘
	レッドドラゴン	ウエオブリ山
	ブルードラゴン	バハンナ高原、ボルドュー湖畔
	ホワイトトラゴン	バハンナ高原
	ブラックドラゴン	ウエオブリ山、ボルドュー湖畔
	コカトリス	ウエオブリ山
	オクトパス	ボルドュー湖畔
	グリフォン	ウエオブリ山、ボルドュー湖畔
第四章	サンダードラゴン	スウォンジーの森
	アースドラゴン	ゴルボルサ平原
	レツドドラゴン	ウエオブリ山
	ブルードラゴン	バハンナ高原、ボルドュー湖畔
	ホワイトドラゴン	バハンナ高原
	ブラックドラゴン	ソード湿原、マドュラ冰原、ボルダー沙漠、ボルドュー湖畔
	ティアマット	ヨルオムザ溪谷、マドュラ冰原
	ゴーレム	スウォンジーの森
	コカトリス	ヨルオムザ溪谷、ウエオブリ山、ランベスの丘、ニムラハバの森
	オクトパス	ソード湿原、ボルドュー湖畔
	グリフォン	タインマウスの丘、バハンナ高原、ボルダー沙漠、ヘドン山

此外，圣龙(バハムート)可由 L 型的龙系角色在 LV26(或更高)转成。

最后的同伴：神秘的魔女丹妮芙(デネブ)

曾在《皇家骑士团Ⅰ》中登场的美艳的魔女丹妮芙，这一次客串登场，而且更在出售难得的物品。她的出现也是有规律的。(见下页表)

想要丹妮芙加入队伍吗?可没有那么简单。由于她是为了筹集资金进行魔法研究而开商店的，因此必须在她的店中购买总价值超过 1,000,000 GOTH 的商品，她才会恳请加入。丹妮芙的职业为“うぃっち”(＝ウィッチ?)，能使用除神圣及龙言语系外的所有魔法。另外，若将在“死者之宫殿”中得到的财

日期	出现地点	日期	出现地点
1、2	港町ゴリアテ	15、16	古都ライム
3、4	アルモリカ城	17、18	フイダック城
5、6	クリザロー町	19、20	ウエアラム町
7、8	バルマムッサ町	21、22	王都ハイム
9、10	港町アシュトン	23、24	グリムスビー町
11、12	コリタニ城	25	バーニシア城
13、14	ブリガンテス城	——	————

宝“ガラスのカボチャ”出售给丹妮芙，则可以在她的店中招到特殊角色“パンプキンヘッド”(即南瓜魔人)。

归来吧!最后的巫女——大地之希瑞(シェリー)

要想得到希瑞的垂青，首先必须有一颗为正义而战的勇敢的心。当然要按照正义之道来到第四章，同时使风之西丝蒂娜，水之奥莉芙，炎之赛莉亚加入队伍。在バンハムーバ神殿中与希瑞之战中，以上三人必须出场，在战斗中使希瑞的体力减至1/10以下，这样希瑞便会使用转移石离开。可别以为她就此离别众人，先将游戏继续下去。待救出了卡秋娅公主后，到ブリガンテス城去与大神官莫尔巴对话(注意选择项)；然后千万别忙去神殿，先到死者之宫殿去一趟，最后去バルマムッサ町，就会发现孤单飘零的希瑞。这样……至此四巫女全成为同伴，而且希瑞加入时除装备有大地之法衣外，还拥有传说中的空间(テレポート)魔法，此魔法能使人瞬间转移至战场的任意一处，很有价值。

“进入此门者，要放弃一切希望”:死者之宫殿(一)

本来想接着谈禁咒的，但由于其与死者之宫殿有关，还是先来洞悉一下死者之宫殿。可以说许多隐藏的秘密都与死者之宫殿有关，第一次从死者之宫殿出来时，在“その他”中选择“死者の宫殿の谜”可看到“B3有封印着的门扉”的信息。因此，再次进发时在B3走到左上角右5下2的位置，便可开启通往地下的门。至此，游戏最神秘的冒险就在眼前了：在100层的宫殿中隐藏着大约60件非比寻常的宝物，16件特殊魔法及10项必杀技，等等。当然还有最后的秘宝……

最强的魔法:禁咒与失落的龙言语魔法

全部的禁咒本应有5个，但由于神圣系的“スターティアラ”亦可杀伤敌全员，故可归为“准禁咒”之类。全部禁咒的取得地点见下表，当然要有四位巫女在队中。

禁咒名	属性	取得地点
エアリアルクライ	风	ダムサ砦
スーパーノヴァ	炎	ボード砦
アイスレクイエム	水	グルド砦
アースクエイク	大地	ゲッコー砦
デッドスクリーム	黑暗	死者之宫殿B50
スターティアラ	神圣	死者之宫殿B25

虽然禁咒很强，但大都针对敌我全员，故最强的魔法，还应是久已失传的龙言语魔法。在死者之宫殿中共可得到8种龙言语魔法(见右上表)。它们各具有神奇的效果，但仅有公主卡秋娅和魔导士(ウォーロック)才能装备(スナップドラゴン除外)。

“スナップドラゴン”任何会魔法的同伴(不包括主角们)均可装备和使用，可令施法者的灵魂化为武器，但同时

名称	耗MP	功用
アニヒレーション	80	火炎之雨，攻击敌全员
テンペスト	80	魔法之雨，攻击敌全员
ホワイトシュート	80	使空气中的水结冰，攻击敌全员
メテオストライク	80	流星，攻击敌全员
ドミニオン	70	一定时间内使时间静止
マーティライズ	70	牺牲自己使同伴复活
リーンカーネイト	70	使骷髅人或幽灵转生为LV1的普通战士
スナップドラゴン	0	令施法人变为武器，消耗品

使“战死者”人数+1。武器的强度由施法者各项能力值而定，其STR和INT增加值为施法者的1/2，AGI、VIT、MEM、DEX增加值为施法者的1/5，LUK增加值为施法者的1/10。武器的重量及属性见下表：

“スナップドラゴン”可以获得数个，但它长眠在死者之宫殿的B75以下，而且去一次最多得到两个，因此要想多得几个就必须多辛苦各位了。另外“リーンカーネイト”也是最奇妙的魔法之一，但它只对己方人物有作用。也许聪明的你会想到……还是留到最后再讲罢。

施法者职业	剑重	剑属性
ヴァルキアー	9	与施法者属性同
ドラゴンテイマー	9	
ヤイレーン	11	
ウィッチ	10	
クレリック	9	
プリースト	12	
エクンシスト	10	
ウイザード	10	
ドラグーン	9	
ニンジャ	7	
ソードマスター	9	
ウォーロック	11	
リッチ	9	
エンジエルナイト	9	神圣
ゴースト	9	暗黑

死者之宫殿(二)

奇妙的必杀技

也许你会注意到，每人的状态表中魔法·特技一栏有四个空位，但实际上最多只能有三项魔法及特技。那么，这剩下的空位是为何而留呢？走到死者之宫殿的B5以下，在非5的倍数的楼层中，会随机遇到前统一战争中战败的ロデリック王的幽灵。他为了帮助与バクラム人作战的你，会教给你十项武器必杀技(见下表)，但每位同位只能修习一种，因此选择让谁修习，还得仔细掂量(这就使状态表更为充实了)。

武器必杀技名	需装备	特点及效果
风烈天破斩	斧、爪、枪、锤	使敌人100%后退
龙牙烈风剑	剑系	发挥武器的最大潜力
双魔邪王剑	敛系	攻击力=自己所受损HP值
霸王狱炎波	斧、爪、枪、锤	变精神力为火焰的必杀技
月花地灵斩	斧、爪、枪、锤	使敌人100%石化
怒号魔破拳	无	攻击力=STR值
天圣雷妙波	斧、爪、枪、锤	变精神力为雷的必杀技
波动次元斩	斧、爪、枪、锤	将敌人的生命送往异次元
神鸣明王剑	剑系	攻击力=DEX值
鬼哭血散斩	斧、爪、枪、锤	攻击力=最大HP，同时使自己HP减少98%

死者之宫殿(三):宝物之谜、LUK100之道

在死者之宫殿中得到的众多宝物中，有一些四个一组，具有奇特的功能如：

谜之四武具：即ヌメヌメする兜、にぎりがくさい剑、汗くさい甲冑、むずがゆい小手。以上四武具，若装备其中之一，在升级时 LUK 会加 1，若全装备后则每升一级 LUK + 4！因此，如果你的队员 Level 在 37 或以下，便可轻易实现"LUK = 100"而无须反复 SAVE 与 LOAD 了。

传说四武具：即オウガヘルム、オウガブレード、オウガシールド、オウガアーマー。它们均是以 Ogre(即オウガ)开头的，而 Ogre 正是传说中恶魔的代名词。如果将它们给一人装备，你会惊奇地发现直接攻击力和投射攻击力变成了 999，但魔法攻击力，物理防御力会降低，魔防更会剧降。

暗黑四魔道器：即ダグザハンマー、スカルマスク、死神の甲冑、死灵の指轮。同样地，给一人装备后会令物理防御和魔法防御力变为 999，但直接攻击力和魔法攻击力会降低。

四风神器：这是宿有四风神之力的四种武器，即东风神之锤"エウロス"，南风神之大剑"ノトス"，西风神之枪"ゼピュロス"和北风神之斧"ボレアス"。

可能你会发现，为什么都是"四"呢？事实上，死者之宫殿可分为四部分，即每 25 层会出现不同的敌人和宝物，如最强的弓"クレシェンテ"就只会出现在第 50—74 层。因此，老在上层转悠是不行的。另外，由于宝物是随机出现的，若想取得全部隐藏的宝物，至少得通过三遍以上才行(3 × 100 = 300 层，天！)。前文所述的必杀技和隐藏的魔法亦是如此。

由于死者之宫殿中的宝物太多，笔者就不一一罗列了。但欲成为真的勇者的你，或许不仅仅满足于此……

游戏中最后的秘宝：FIRECREST(ファイアクレスト)

秘宝ファイアクレスト，是长眠在死者之宫殿中究极的财宝，封印了传说之龙・ディバインドラゴン的灵魂的红宝石，将它取得的人才是真正的勇者……

要取得勇者的证明，首先要去死者之宫殿 B25，会从白魔导士布帕尔口中了解到关于秘宝的信息，然后一直到 B100，出来后选择"その他"中的"秘宝・ファイアクレスト"一项。再向死者之宫殿进发，这次即可在 B100 得到游戏中最后的秘宝 FIRECREST，装备一下试试，会有意想不到的惊喜。

最强最后的特技：隐藏在宝物中

死者之宫殿的秘密已全部明了了。然而，在所得到的宝物中，有一些是隐藏着奇异的效果的如若将某些宝物在战斗中当道具使用，便会使出隐藏的特技(见右上表)

其中威力最大的当推"天罚"(ジハド)，而最奇异(应该说是恐怖)的特技，则要算传说之剑(オウガブレード)上隐藏的特技 Body - Snatch(ボディスナッチ)了。这项特技能在战斗中使施法者与敌人(随机而定)互换身体(对！和基纽队长一模一样)，但对方不能是首领或魔兽，而且互换身体的同时装备也丢了(当然)，因此这项特技的实用性还要打一个问号。

另外，95 典藏本中的后六项特技，是仅由职业为"ダークエレメント"的最终首脑ドルガルア王所拥有的，因他能在战斗中变换属性，故同时也变换特技(六项特技分别对应风、炎、大地、水、神圣和暗黑)。己方是无法拥有这些特技的，即 97 年 1 期文中的说法有误，希望大家注意(南瓜魔人拥有的是三项特技)。另 95 典藏本上的特持表不够完善，游戏中的特技比其要多得多，但笔者也不一一介绍了，相信大家会全部熟悉的。

宝物名	隐藏的特技
オラシオン	ジハド
サタンブローバー	ライフフォース
ダグザハンマー	ブレーンストーム
オウガブレイト	ボディスナッチ
アースワンド	エイクオブソーン
ウインドワンド	ウインドショット
リプルズスタッフ	スジックミサイル
オーペンダント	ブレイグルーサ
フーペソダント	ブレイゾショネル
ヴァンペンダント	ブレイハーネラ
ソルペンダント	ブレイバーサ
死灵の指轮	アビス
黑龙の杖	アビス

宝物的特殊用途

宝物多了，自然要"物尽其用"，因此笔者就将装备后有特殊效果的宝物及有特殊回复作用的宝物列一表(下表)，也兼答 97 年 1 期中的疑问。

此外，许多武器攻击时也是追加效果的，如石化、催眠等，但这一点还请大家自己去发现，笔者不再赘述。

宝物名	特殊效果
言灵の石	使装备者周围 3 格内的**ゴーレム**战斗力提高，与职业**ウォーロック**效果同
火食い鸟の羽	使装备者周围 3 格内的魔兽战斗力提高，与职业**ビーストテイマー**效果同
龙玉石	使装备者周围 3 格内的龙战斗力提高，与职业**ドラゴンテイマー**效果同
放魔の首饰り	使装备者周围 3 格内的敌人战斗力下降，与职业**テラーナイト**效果同
蛮族の角笛	可用来呼风
サンゴの竖琴	可用来镇风
净化の杖	状态异常回复
回复の杖	回复 HP50
マリーツアの杖	回复 MP25
天使の铠	战斗中每回合回复 HP

最后的隐藏职业

除リッチ外，天使骑士(エンジェルナイト)也是可以培养的。只要令 LV30 左右的 L 型女性角色在战场上 HP 减为 0(即战死)，她便会转生为天使骑士。但以上两种角色也是可在特定处说得的。游戏中能说得的所有特殊角色如表。

种族名	说得处
エンジェルナイト	王都**ハイム**之第三战
リッチ	死者之宫殿
ゴーゴン	死者之宫殿
ゴブリン	死者之宫殿
ヒドラ	死者之宫殿，空中庭园
サイクロプス	死者之宫殿，空中庭园等

其中，ゴーゴン的特技"邪眼"可使前方敌全员一定概率石化，是很有价值的角色。另培养リッチ所需的"死者之指轮"是可以取得许多个的。当你第三次打到死者之宫殿 B100 时，便可得到一枚"死者之指轮"，此后每次打到 B100 都可得到 1 枚(真难！)。除此以外，在ニムラハバの森与我执之冈普(ガンプ)一战中，若不打败他的魔兽，冈普的 HP 在 1/10 以下便会加入，他的职业为"ビーストマスター"，同时还带来了两只グリフォン和最强的铳"アッサルト"。

真·禁咒:最强的剑与战士

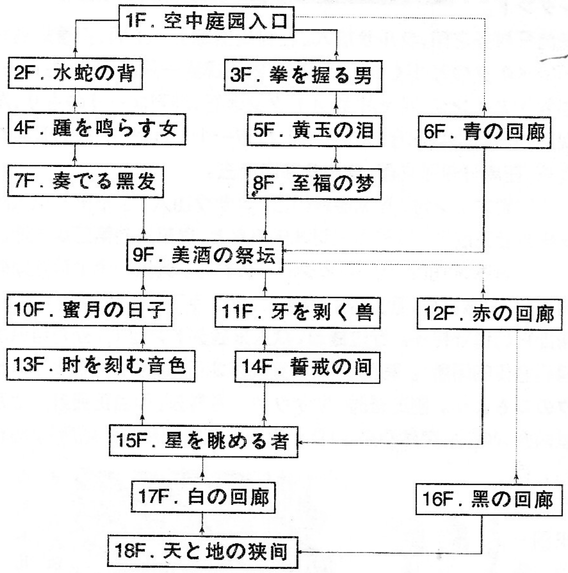
如果你是完美主义者,就一定可以得到最强的战士。还记得龙言语魔法“リーンカーネイト”吗?如果用它使LV50的不死系同伴转生,则又可以从LV1的战士开始培养;至LV50时,使其在战斗中阵亡,立即用魔法“ネクロマンシー”召回其灵魂;如此往复,同时加上谜之四武具,便可创造出各项能力值为999,WT=1,LUK=100的最强战士。由于转生时人物性格不定(L.N.C),故大家可随心所欲地培养出各种职业的最强战士。

同样地,让最强的战士用“スナップドラゴン”魔法化为剑,便可得到STR+500,INI+500,MEN、VIT、DEX、AGI各加200,LUK+10的最强之剑,另由于剑的名字与施法者相同,故大家大可给最强的剑取个好名字(比如叫“干将”、“莫邪”什么的)。

乘上隼之翼飞升:空中庭园的秘密

在死者之宫殿里呆得久了,早晚会得抑郁症的。还是让我们来到富有诗意的空中庭园,感受一下明媚的阳光吧。在这个游戏的最终战场上隐藏着最后的秘密。

或许细心的你会发现,虽然有几条路线穿越空中庭园,但似乎6F,12F和16F这三层是进不去的,而且无论走哪一条路线,都有10层之长。那么,有没有更短的路线呢?答案是肯定的。事实上,在这里也是有隐藏的门扉的。如当你走到1F的坐标(1,19)(即左上角右1下19,下同)时,便可“飞翔”到隐藏的6F去,具体路线如下。其中实线是正



门,而标有坐标的虚线即是隐藏的门扉。可以看到,最短路线只需通过三个回廊和9F即可从1F到18F,真可谓“飞翔之道”了。此外,很多层都有隐藏的门(见表),大家可在美丽的空中庭园中尽情游玩(?)。

楼层	坐标	通往
4F	(10,8)	8F
6F	(15,3)	7F
13F	(2,4)	16F
16F	(28,4)	17F

最后的小秘密

说到地面下埋藏的宝物,95典藏本中有详尽(?)的介绍。除此之外,在通往死者之宫殿的三个战场、死者之宫殿的B1至B5及此后5的倍数的楼层、和空中庭园的地面上也有埋藏的宝物的。而且这些地方取得“祝福的圣石”和“圣福的圣石”的机会很高,让LUK100的同伴去拾吧。当然,若有草覆盖得烧掉草才行。至于具体地点嘛,请大家自己找找看,笔者就不详述了。

最后,相信很多人都知道在开始游戏的“名前入力”(输入姓名)画面中输入“MUSIC”,便可进入音乐欣赏MODE,事实上,随着游戏的进行和爆机,可选听的音乐也会增加(就象“机械人大图鉴”)。选乐曲时按选择键则可看到作曲者的创作感受。

传说的终结

至此,游戏中所有的谜底业已公开,而《皇家骑士团Ⅱ》的全部攻略,也可以画上一个完美的句号了。你是感到惊喜还是遗憾呢?但你肯定会打开你的超任或是次世代,去重塑你英雄的骑士团的。就如但丁在《神曲》中所言:你们呀!坐着一条小划子,跟着我一路唱着前进的歌,现在请回到你熟悉的岸上去罢!

远古的往昔
在遥远时空的彼岸
闪耀着剑与魔法的光芒
骑士们以不屈的精神
呼唤着光辉、烧尽了恶魔
曾经失去的希望
又再度回到了世上
时世运转
无数的昼夜飞逝
一切已成为传说……

文/雨隼　责编/PINSER



女神转生外传Ⅱ

魔兽合体 女神转生

一直以来，《女神转生》系列游戏一直以其诡异的风格和独特的魔兽合体系统在RPG天地中占有重要的席位。而且更是在各个主机上频频出击，这款《外传Ⅱ》相信会令所有GB迷们着迷到要与GB主机"合体"的程度的。

GB	厂商 ATLUS	类型 RPG
	容量 4M	



虽然是被强制冒险的，但我愿意！

日文指令介绍

行走时：

まほう——魔法

アイテム——宝物

　　つかう：使用　**そうで**：装备

　　わたす：转移　**すてる**：丢弃

たいれつ——队列

よぶ：将魔兽同伴调入作战队伍

　　もどす：解除　**いれかえ**：替换

　　はずす：释放　**いちがえ**：排序

ステータス——状态

システム——系统

セーブ：存档　**メッセージ**：速度

战斗时：

たたかう——战斗

　　こうげき：攻击　**まはう**：魔法

　　アイテム：道具　**まもる**：防御

はなす——交谈，成功后会出现下面指令

　　なかま：录用　**おかね**：交钱

　　アイテム：交道具　**たちさる**：释放

にげる——逃跑

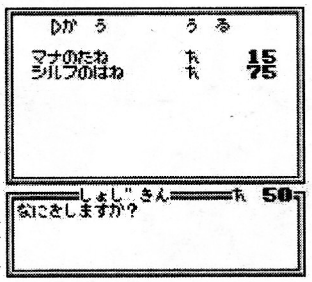
オート——自动

みかた——状态

たいれつ——队列

　　よぶ：调入　**こうたい**：替换（每回合一次）

　　いちがえ：排序



▶有了这份攻略，即使全是日文指令也不用发愁。

角色升级时：

たいりよく——体力

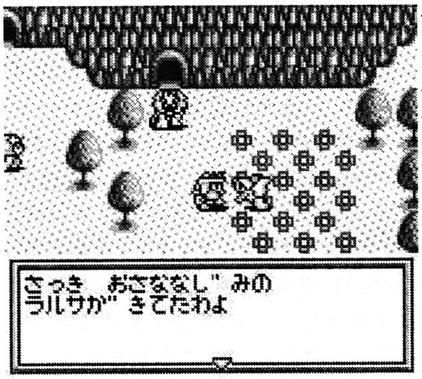
ちりよく——智力

ちから——力量

すばやさ——速度

うん——运气

在**ユーリのもり**，与山洞口魔兽交谈。选**はい**后，进入山洞，可得到**サーベル**（武器，军刀）、**かれのふく**（防具，皮衣）及100元钱。来到西南方的**アイン**村，去左上角屋内。与**ラルサ**交谈后，来到村上方的花园里，而后得到了道具**ペンダント**。

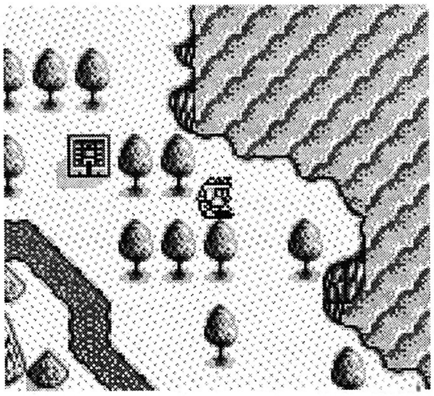


▲GB的世界总是那么的简洁明快。小树、小花、小山、小洞、小人……

在离开村子之前，**ラルサ**加入。在村周围练上4、5级，接着来到北面的**ベルクのどうくつ**山洞。在洞内可找到一只魔兽，战胜它后，回到了**アイン**村。与老贤者**メドク**交谈后，回到**ユーリのもり**，发现这儿已经重兵把守。进入山洞，打败一个士兵后，所有的卫兵都离去，在离开村子之前，**ラルサ**独自离去。

回到**アイン**村，在武器店门口，**エサウ**加入，于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北的**みなと**，搭船来到第二块大陆。

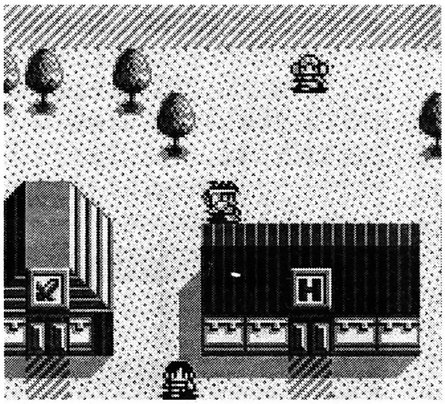
上岸后，向东北方来到**ピクシーのむち**。遇见一个士兵正欺侮精灵们，打败它后，应妖精们的请求，派了手下一位魔兽同伴留下，帮助它们镇守村子。穿过隧道，众人来到**シドン**町（此处有可供魔兽们合体的场所）。稍作打点，继续向东北行路，过桥后来到了**エサウのこもよう**。刚进村时，**エサウ**会一度离去，而当正要进入上方屋内时，他却又突然回来了（此处有可供魔兽们升级的场所）。出村后，向西北方来到一个隧道，但因没有钥匙，没法打开这儿的铁门，只好回到



▲千山我独行，不必相送。但，如果你觉得我有点儿累，请你给我倒碗水————××&××

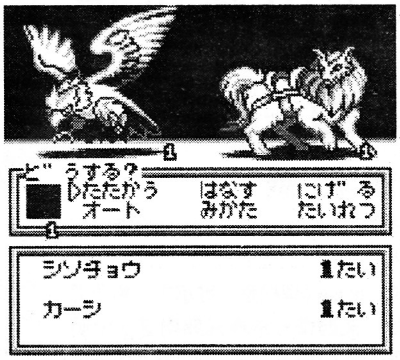
エサウのこもよう再想办法了。再次进入村北的屋里，与人交谈后得到了**カギ**，这下可以打开那扇门了。但别急，先去西方的**エブラ**村。在花园里再次遇上以前在**アイン**村见过的两位魔法师**クラウ**和**ゾディア**，二人加入。于是四人穿过隧道，来到一处废墟。来到二层，在下方那块异色的地板处，**クラウ**施展魔法，由此得到了**アクアのちから**。回到**エブラ**，进入花园，**クラウ**会对着大树使用**アクアのちから**。然后来到**マナセ**（绕行至西北方），乘船来到**マゴクのきち**，将两个背着箱子的人护送回来。回到**エブラ**，进皇宫，从国王处得到了**てがみ**。然后去南方的**シッパル**，打点完后向村西的**ベクレルこうざん**洞窟出发，在洞里得到了**マグネタイト**。回**シドン**，搭船来到**ブルトン**，在村中央大屋内与人对话后，那人离去。由此，便可以进入村子下方的塔内，在塔内救出**サフイア**后离开。回**ブルトン**后**サフイア**加入，**エサウ**离开。用瞬间移动魔法来到**マゴク**。在村口，**クラウ**和**ゾディア**离开。进入皇宫，发现国王不在，正当要离开，国王却和**メドク**一起回来了。在密室与**メドク**交谈的结果却是被打入大牢，幸好**ガンズ**赶来相救，终于脱出。于是回到**シドン**，搭船来到**テュロス**（若此时去**エサウのこきよう**，可得到2只30级的魔兽）。行至北方的**リュカオンこうざん**（途中可在**リュカオン**稍作休息），在洞窟内，**エサウ**会一度加入，但在战胜岩怪后又会再次离去。

回到**テュロス**，乘船去**ヒュパティア**，却发现**ヒュパティア**已成废墟。在村西北方的**ギースとりで**洞内见到了**ラルサ**和儿时一起玩耍的宠物**リルレオン**接着，又在内室见到了**メドク**。在干掉两只魔兽后，离开山洞，回到港口，乘船去**ゴク**。在町内调查情报后，出村穿过隧道，来到了山顶上的**セイレムだいち**，在塔内再次遇见**メドク**。从塔内出来后，回**ゴク**，在港口乘船去**エリドゥ**，在村南边的废墟，遇上了**クラウ**。进入其身后的井内，遇上**ゾディア**正在劝阻小孩进入。二人加入后，往井的深处挺进，在最后竟发现是大魔王**ガイア**。不过幸好现在只是它的第一形态，并不很强（虽然，两击可干掉一个己方战士）。终于将它打倒，**クラウ**与**ゾディア**也离开了。回到**エサウのこきよう**，遇见**エサウ**，他再度加入队伍。回到**ゴク**与**ガンズ**一交谈后，众人终于拥有了自己的船了。在港口内，正与右下方的船家搭讪，**ガンズ**一前来加入。来到**ゴク**西南面的小岛，进入岛上的**かいぞくのアジト**，干掉拦路的魔兽，打倒二个守卫，见到了已经奄奄一息的**メディア**，说完话，她就死了。接着**ガンズ**一独自离去。回到**マゴク**，去岛西面的**カノツサのしま**，干掉守卫，与**ガンズ**一再次相遇。二话没说，他即与**ユーリ**单挑，打败他后，他再次加入队伍。



▲"兄台，请问这里有客栈吗？"
"有间客栈"
"请问叫什么名子？"
"不是跟你说了么，叫'有间客栈'！你聋了吗？"
"……"

众人回到**マゴク**。入皇宫，打败一个小喽罗后，进入内宫。却发现国王已被害，于是与凶手展开激战。胜出后，来到内室，看到了倒在地上的国王，还有**ラルサ**。与**ラルサ**交谈后他离去。在客栈休息一下，来到**ゴク**西方的**ちいさな むら**（岛上另有一个四周被树木包围的山洞），在武器店买下**スターナックル**。接着来到岛东边的另一小岛，入山洞。在洞深处一个球状物前，凭借**スターナックル**得到了**ラピス**。然后绕行至东南方的一块大陆，来到大陆上的**サルマチア**。过桥，途经一个小屋（在此，**サフイア**会学到**ランカイン**魔法）。再过桥，进入一个树根样的建筑内，将**ラピス**放在桌上，随一阵剧烈的晃动，这里塌陷了，而众人则得到了一艘飞船。来到左近的山顶村落**ブランテイカ**，在宫殿内**エサウ**离去。在客栈睡一觉，此时在山脚下又出现了一个建筑物（树根状）。乘飞船前去，在魔宫门前，打败**ラルサ**，拿到了**エルのつえ**。



◀鸟儿天上飞。狗儿地上跑。赶紧去看看。风马在吃草。

先回**ブランテイカ**，**クラウ**和**ゾディア**加入，然后去**マゴク**说服**ガンズ**一加入。此时前去第一块大陆港口**みなと**东边的岛上（岛上有一建筑物被六个小山包围着），在这里五位战士都学会了合力技**フォース**魔法（要两人同使才有效，攻击范围：敌全体）。再去一趟**エサウのこきよう**，调查大树。去屋内与**エサウ**交谈，并跟他出屋，于是他加入（同时他也学会了**フォース**魔法）。其后要去的是**エブラ**和**マゴク**，分别调查两地的大树，最后在**ブランテイカ**的大树处得到了打开魔宫大门的关键物**いのちのひかり**。其后便是与大魔王**ガイア**的最终之战了，这次可是第二形态，没有六、七十级，能取胜的机会很小。接着就是大结局了，努力吧！

补充：

1. 在通关后的主角画面时，按A键可继续进入游戏，Level、金钱不变，不过并非从头开始，此时可在4处得到超级魔兽：
①**ゴク**西南面的岛上的**ルシフエリウム**山洞村庄，120级
②**テュロス**村，给魔兽升级的那个人，100级
③**ブランティカ**村大殿右方屋内，120级
④**ブルトン**村下方塔内，100级
另外可在**エブラ**村得到一只蛋。

2. 善用蛋（**たまご**），虽HP只有1，但谁也伤不了它，可用来当挡箭牌。

3. 关于合体。开头虽有合体场所，但后期**サフイア**会学会合体魔法（**コンバック**），更可练出超强魔兽（看运气，月的盈亏等）。

4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角们的等级，可以等主角们每升5级，给它们提一次，且去领回时先Save一下，因为有时会把魔兽们练没了。

5. **マグネタイト**道具的作用，可用来在某些山洞里交换其他道具。

6. 还有些山洞里，会有宝物商人，若按要求找到宝物（末尾标字的即是），会得到魔兽作为奖励。

文/毛云　责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

基督山恩仇记

FC	厂商　外星科技
	类型　SLG

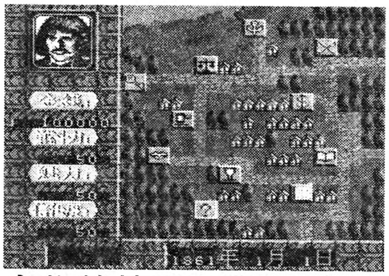


游戏梗概

1815年，纯真善良的大副邓蒂斯将与心上人美茜蒂丝结婚并成为“埃及王号”的船长。然而代理检察官维尔福、船员邓格拉斯和美茜蒂丝的表兄弗南这三个阴毒、邪恶的人居心叵测，将他投入伊夫堡国家监狱。在牢狱中，法利亚长老为他开启智慧之门，并赠予红衣教的藏宝图。而后邓蒂斯逃出监狱，在基督山岛找到了那批富可敌国的宝藏，于是化名基督山伯爵重返巴黎复仇。

神秘而富有的基督山伯爵面对已晋升为检察官的维尔福、成功富裕的银行家邓格垃斯议员和声名赫赫的弗南将军，他将如何实施其复仇计划呢？

大仲马的传世经典之作被改编成纯中文SLG游戏，游戏以法国的七月王朝为舞台，通过主角复仇计划方案的逐一实施来推动剧情发展，最终击败宿敌为目的。整个游戏不但有充实感人的剧情、而且声效十分出色。加上全中文的显示系统，即使SLG初学者也能轻松上阵，对注重游戏内涵的玩家岂能放过？



人物简档

基督山伯爵（邓蒂斯）：他是本游戏主角，原本是纯真善良的埃及王号大副，因遭陷害入狱而变得嫉恶如仇，他拥有富可敌国的神秘宝藏，其人机智善变，善于斗智。

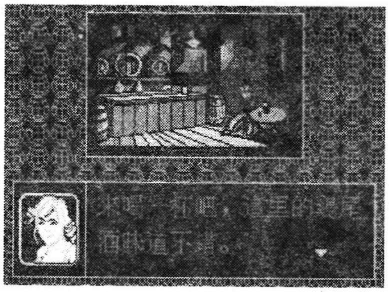
维尔福检察官：基督山伯爵的仇敌之一，道貌岸然的伪君子。在政界权势极大，此人诡计多端、生活作风腐败。

邓格拉斯议员：基督山伯爵的仇敌之一，嗜财如命的吝惜鬼。金融界最大的银行家之一，此人智力平庸但精通投机术，不易对付。

弗南：基督山伯爵的仇人与情敌，号称“常胜将军”，极难对付的家伙。

海蒂：善良的希腊美女。原为希腊总督（被弗南出卖而杀）的千金，她掌握着弗南致命罪证。

伯都西奥：与维尔福检察官有私人恩怨，他是维尔福活埋自己私生子的目击证人。



操作

《基督山恩仇记》的按键操作一如既往，A键用于确认或进入下一级菜单；B键用于退出或退回前一级菜单；十字键用于选择菜单或选择去向。游戏开始，玩家据自己的需要对“开始游戏”、“读取进度”、“功能设定”、“剧情简介”四个选项进行选择。在设定完毕后，主角便进入主画面，可看到交易所、决斗场、法院、拍卖行等场所，为助玩家完成复仇计划修成胜果，特此加以分别阐述。



交易所：即公债和地产交易的场所。玩家们可通过交易所进行公债交易或地产交易。赚取利润，积累资金。同时经纪人会提醒玩家是否买进公债或提供最新的地产信息。

决斗场：即主角与对手战斗的地方。在决斗之前，必须选择好武器和进攻方式，好武器可降低对手的战斗力，易于取胜，若决斗失败，必须在家休养一天。

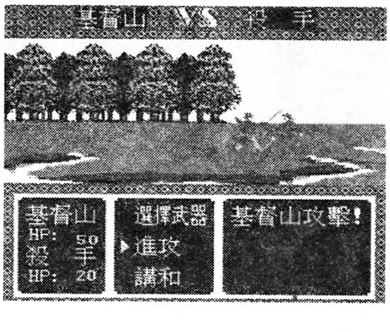
法院：玩家可雇假证人做伪证控告仇人，使之被捕或冻结资产，以达到打败对手目的，但主角的信任度会降低。在最后决战时，必须通过法院致仇敌于死地。

拍卖行：即物品交易。主角根据仇敌的喜好购买物品并转赠对方，以接近并获取对方的信任。若主角的资金紧缺时，可以卖物品兑现应燃眉之急，但不过卖价比买价要低得多。

机要处：打听内部消息，查看对手档案。其前提是主角的信任度要足够高，否则会遭逮捕。

酒吧：在酒吧中，主角通过请客喝酒或馈赠物品来获取对方的信任度和提高自己的魅力值；通过雇佣假证人（雇佣前必须与之决斗）来控告仇敌。

游戏过程中，一连串的复仇计划等待你去实施，一方面要在公债的买卖和地产的交易中积累财富，打通上流社会的大门，获得仇敌的信任，刺探其隐私；另一方面要四处查找击败对方的致命点（即死亡判断）。当掌握线索后，你去酒吧和拍卖行找到证人控告检察官和将军；取得银行家的信任而骗取无限透支支票使其破产，从而完成复仇计划。但需谨慎行事，稍有疏忽，就可能一败涂地。前功尽弃。



拯救世纪

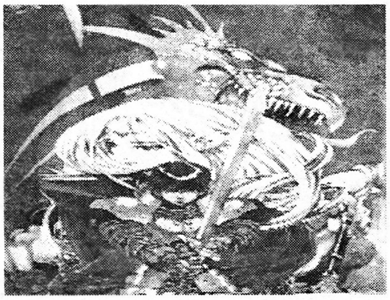
——光明之神

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG

十七世纪中期，栖居在遥远海滨的沙依族人惨遭毁灭性的灾难：战事频繁不已，气温骤然上升，异物肆虐吞噬……沙依族人被迫背井离乡，流离失所。你，沙依族青年理查德在恍惚中受仙人的指点，毅然踏上了斩妖除魔的冒险旅程。

游戏一开始，主角便到图书馆或酒吧去查找线索、收集情报，到森林里的神殿中找到圣物水精灵。在水精灵的保护下，主角跨越千山万壑，扫除路途障碍，挫败来犯之敌，重重艰险正在等待着你，也许你稍不留神会坠入深渊而无葬身之地，但只要你执着地奋斗，一定会最终战胜恶魔，拯救世纪。

游戏采用45度俯视的视觉画面和拉动切屏的卷轴方式，使玩家尽情领略到RPG游戏的情趣。英雄的少年们，你能担负起拯救世纪、维护家园的使命吗？



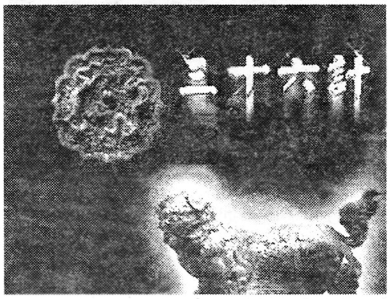
三十六计

（战国系列之二）

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG

这是一款轻松刺激的游戏，游戏那新奇逗趣的剧情、幽默诙谐的对白、滑稽可笑的演出定能使玩家陶醉其中。游戏中设定了三个角色供玩家自由选择，即秦始皇、西施和南郭先生，玩家既可单人自娱，又可双人对战。通过掷骰子的方式来决定主角前进的步数和行动的方向，玩家则根据其停留的特定地点做相关的操作，玩家或购物强身，或计谋陷井，或征兵略城，直至占领全部城市，达到一统九州之目的。

福兮，祸兮，世事难料。游戏中某些随机事件的发生让你欢喜让你忧，及时采取相应的措施，这也许正是"三十六计"的运用之妙也！



地球战士

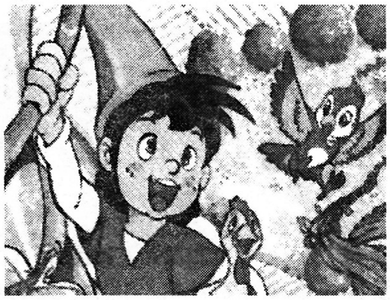
——快乐比奇

FC	厂商　外星科技
	类型　ACT＋AVG

游戏主角比奇是一个活泼可爱的小精灵。一天，心怀叵测的巴布趁机劫持了善良美丽的公主，这使比奇心急如焚，她一心牵挂着公主的安危，希望她早日回到自己身边。为营救公主，小比奇义无反顾地向巴布发动攻击……

这是一款限单人进行的游戏，游戏共分为山林、水怪洞、飞行、农场、矿井、电子城等六关。游戏的企划创意新颖独特，令人折服不已，卡通式造型主角和敌物的设计显得出奇的可爱，其背景画面整洁美观而流畅，使整个游戏有种特有的氛围。

本游戏趣味性强，可玩度高，而且手柄操作较为灵活，在8位机中算得上有较高水准的作品。



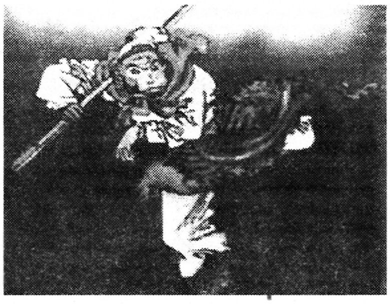
真假猴王

FC	厂商　外星科技
	类型　ACT＋AVG

瞧！地势险要的黄风岭，山峦叠嶂的乌鸡国，崎岖迂回的火焰山，阴森恐怖的无底洞……这一幅幅扑朔迷离的画卷岂能不让身为玩家的你心动呢？这将是一份真真切切的休闲空间。

《真假猴王》是根据中国四大古典名著之一的《西游记》改编而制作的。可爱逗人的人物造型、流畅连贯的动画设计、变幻奇丽的游戏画面等，这一切把玩家带入一个美妙神奇的世界，也反映出设计者别具匠心的创造性和丰富的想象力。游戏采用纵横拉屏的方式控制全局，更轻松自如。

这是一款单人自娱的游戏，玩家可选择机智勇敢的孙悟空，也可选择憨态可鞠的猪八戒或者任劳任怨的沙僧，怎么样，你扮演谁去经历九九八十一难，护送唐僧取回真经呢？



太空战士Ⅶ

最终幻想 全新纪元

绝美的CG画面、悠扬的乐曲、引人入胜的剧情、不断创新的系统，《FINAL FANTASY Ⅶ》和SQUARE带给我们不仅仅是这些显而易见的东西。全新的销售方式、仅预定就有一百几十万份、上市第一周即有二百多万的出荷量、使次世代之争明朗化……，已经作出这样成绩的SQUARE并不满足，说出了那句谁都想、却谁都不敢说的话：请硬件厂商统一游戏机的制式。



PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31

史克威尔光辉又显，太空战士再度归来，惊世之作驾临PS！



▶图中所示为版图状态。

系统简述

方向键：移动路线选择/指令选择

SELECT：通常状态中调出或关闭主人公位置跟踪指示；战斗状态中调出或关闭当前指令使用提示；版图状态中可选择地图显示形式。

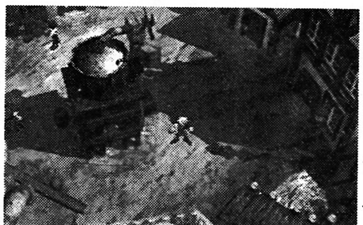
START：战斗状态中作用为暂停；版图状态中可选择地图显示形式。

○：确认/交谈/攀爬　×：取消、退出/跑动　△：调出主菜单

L1、R1：战斗状态中为脱逃；版图状态中为环视视角变化。

L2、R2：版图状态中为高低视角切换。

主菜单日中文对照



◀图中所示为通常状态，包括村镇和洞窟。

アイテム——物品

つかう：使用；せいとん：整理排序；キーアイテム：关键道具

まほう——魔法

まほう：魔法；しょうかん：召唤兽；てきのわざ：敌人特技

マテリア——魔法装备　**そうび——装备武器、防具**

ステータス——状况　**たいけい——队员排序**

リミット——特技　**コンフィグ——功能调节**

PHS——上场队员调换　**セーブ——记录**

序　幕

什么是广袤？也许只有天上的繁星才知道。漫长的岁月里，它们目睹了人间无数的事情，却偏偏要把这微不足道的故事讲给你们听……

火车的轰鸣没给这死气沉沉的魔光都市带来任何生气，反而预示着它的灭亡！

进攻比想象中的要顺利。当我跃下火车时，仅有的两个士兵早被撂到，不出两个回合，增援的士兵也命丧刀下。跟着巴瑞特（バレット）跑出车站，我这才有机会认识一下这个抵抗组织的主要成员：威奇（ウエッジ）、杰西（ジェシー）和维克斯（ビッグス），而他们的首领竟是巴瑞特。真难以想象，他这么粗鲁的人也能带起一支队伍。

时间不容多想，当我们冲进工厂时警报已经拉响，不断有卫兵向我们进攻。不过一切都在按计划进行，威奇已先行守住了撤退出口，维克斯以最快的速度打开各道门锁，杰西负责外围防守，而我将与巴瑞特一起突入，直捣目标——7号魔光炉。

乘电梯下到深层，在维克斯的引导下穿过复杂的管线，我终于来到了魔光炉前。“天啊，那是什么?!”正当我准备捣毁这魔光炉时，一座步行炮台已悄然接近。刹那间我已擎刀在手，巴瑞特的臂装机关枪也吐出了火舌……

快，快跑！刚才的胜利喜悦早被恐惧所代替，离爆炸时间只有不到十分钟了，可卫兵仍向我们疯狂冲来！不知道巴瑞特的感觉如何，我只觉得那跳动的时间如死神的脚步，逼得人透不过气来。

爆炸几乎是在我们跳向出口的同时发生的，不过除了威奇的屁股外我们没有任何损失。“下面分头行动！”巴瑞特向众人宣布，“过一会儿在8号大街会合。”



◀在游戏中，你还能享受到《ROAD RASH》的刺激。看克劳德的这辆摩托车，简直是酷呆了！

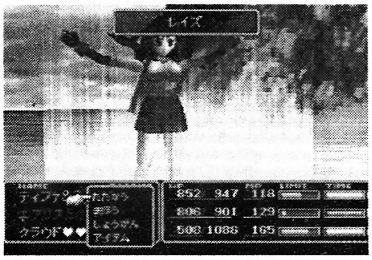
开　始

我走到街上，这里的景象足以说明爆炸的威力，到处弥漫着阴郁和危机，唯有一位卖花少女使我住足，她显示出非凡的气质。但我不敢耽搁，尽快逃走比什么都重要。

穿过广场，我谨慎地走上桥头。“站住！赶快给我站住！”真糟糕，被发现了，看来逃是逃不掉的，只有速战速决！但是我的运气总是那么差，刚才险些葬身火海，现在又陷入了巡逻兵的重围。他

们训练有素，圈子越来越小。我来不及多想，纵身跃下石桥，恰好落在驶过的列车顶上，又一次死里逃生……

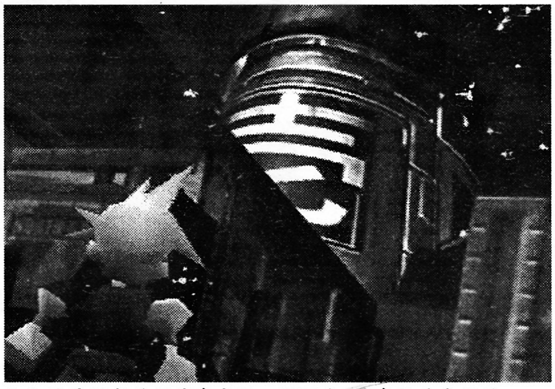
“对不起，我来迟了。”我环视了一下车箱，其他人早就到了。巴瑞特对我的迟到有些不满，不过我并没有仔细听他的粗话，还因为刚才的险境而后怕。



▶迪芙要使用魔法了，动作真漂亮。

火车进站后，我们跟随巴瑞特来到了迪芙（ティファ）的酒馆，她是我童年最好的伙伴，久别重逢倍感亲切。

“这次的胜利真是来之不易，但要是能马上拿到钱就更好了。”我刚想去找巴瑞特他已推门进来。“我们得开个会，来吧！”说完便跳上了伪装的升降梯。在地下室，我向巴瑞特索取报酬，没想到他却粗暴地拒绝支付。我顿时火冒三丈，难道我要为这只大猩猩白干一辈子？不，再也不干了！我转身就走，迪芙也别想拦住。


▲这就是阴郁的7号魔光炉。毁了它，是我们要去做的。

“克劳德（**クラウド**）！”她又想叫住我。

“什么？”

“你还记得我们小时候的约定吗？”

“约定？”我不由停下脚步。

“看来你快把它忘了。那是7年前的事了，就在镇中央的给水塔上，那一晚也是象今天这样，繁星似尘……”

听了迪芙的话，我渐渐陷入了对往事的回忆……

“克劳德，你怎么不说话呢？”

“迪芙，我……我想离开这里去外面闯闯。”

“你们男孩子都是这样，总是想出去，想往外面跑。”

“不，我可不一样。我想去参军，要干一番大事。”

“这么说你是想成为英雄罗。”

“是的，我要作英雄，作最棒的。”

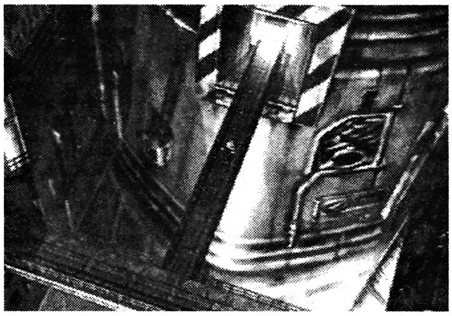
“既然是这样，我不再阻拦。不过请你答应我一件事好吗？”

“什么事？”

“请你答应我，在我遇到困难时你一定要回来帮助我。”

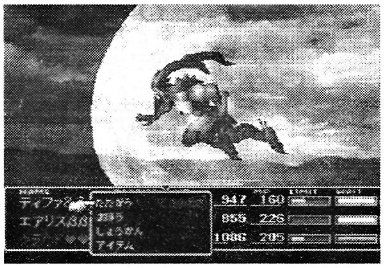
“嗯，好吧，我答应你！”

“那，我们就这么约好了！”……


▶将这么宏伟的建筑摧毁，是有点儿可惜。可谁让它为敌人服务呢！

“约定……是的，我记得那个约定。”我收拢起思绪，面带愧色。

“现在我就需要你的帮助，帮助我们打败神罗，催毁魔光炉！你不会食言吧！”


◀地狱火焰召唤兽的冲击力是无坚不摧的。

“我，我不会食言！可是……”

“约定就是约定，小子，给你报酬！”不觉中巴瑞特已经爬上来了，“叭”的一声将一袋钱扔在我面前。我知道，现在已经没有理由不跟着他干了。

翌日，当我走出地下室时，巴瑞特和迪芙正准备出发，这次的目标是5号魔光炉。兵贵神速，转眼间我们已坐上了火车。

到目的地还有几分钟，正好用这机会去看看地图。突然，车箱里红光闪烁，警报一阵紧似一阵。没想到今天的身分检测提前了，大家已经全部暴露！车箱正逐一被封锁，我们不得不向车尾跑去。真是出师不利！

我是最后一个跳车的，看来只能步行去目的地了。向前走了不久便发现了我们所寻找的地道入口，威奇他们已经等在里面了。

前面就是5号魔光炉了，我急不可耐地向前冲去，几下就让它停止了运转。真是太顺利了！可我们也不敢久留，迅速向出转移。

“站住别动！”又是神罗兵，倒霉透顶。我刚要拔刀迎敌，却听见身后传来脚步声。他竟然是——神罗！

“你这该死的寄生虫，我非宰了你！”巴瑞特的眼睛也在喷火。

“哦？哼哼，那我到要看看你们到底有多强！”随着一声响指，新型的机械战士出现了，“天啊，它是这么大！”


◀主人公2寸全身近照。

然而一切都不能阻止它的灭亡，但没想到爆炸会造成如此严重的后果。天桥被炸断了，我也被气浪抛到了空中，所幸一根钢筋抓住了我的手。下面是无底的深渊！一阵恐惧袭上心头。“救命呀！快来帮我一把！”我拼命地叫着，可是颤拌的声音无法盖过那钢筋变形的声响。“坚持住，我来啦！”巴瑞特喊着，那一瞬间我真觉得他是这世上最善良的人。

然而一切都太晚了。

“不，不——”我全身的血液在刹那间被恐惧所冻结。

“克劳德——，克劳德——”在那深渊的上面传来了迪芙无力的哀号……

（未完待续）

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

异灵

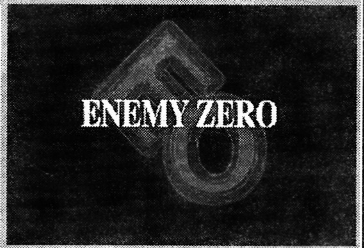
异度空间 灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难

——诺查丹玛斯《诸世纪》

《ENEMY ZERO》完全攻略将在今后几期连载。

SS	厂商 WARP	类型 AVG
	媒体 CD－ROM×4	



四张光盘！96年AVG扛鼎之作！带你走入梦境！

序幕

痛苦·呐喊·绝望
挣扎的人体
都市·废墟·残垣
无声的断壁

可怕的景像闪起，又跳出。仿佛是一块巨大的石头，沉沉地压在劳拉的心头。她伸出手，似乎要呼喊，要挣脱，但无法摆脱的梦魇，仍然把她牢牢地钉在恐怖和空白之间。

"劳拉……，劳拉！"

遥远的呼唤从心灵深处传来，起初好象只是一个声音，然而若是用心去仔细地倾听，那声音一下子变成了千百万只灵魂的哭泣！

"劳拉……，劳拉……"

蘑菇云……，闪光……，沉默……



▶巨大的磨菇运腾起的那一刻，究竟意味着什么？科学的进步？文明的退步？作缄自缚是人类的本性？

星际考察船"秋"，带着全体船员和神秘的猎物，静静地在群星间滑过，返回数百年前出发的地球。

宽敞的船舱里空无一人，只有机器运作时的嗡嗡声与时间共存。

在超光速机器发明之前，人类短暂的生命还无法适应漫长的、动辄成百上千年的宇宙旅行。



◀心脏是生命的枢纽。然而当它出现危机，命运将会怎样呢？

因此，所有的船员都被低温冰冻在冷冻箱里，飞行中的一切都交给主电脑全权处理。唯有当飞船靠近目的地的时候，电脑才会自动启动程序唤醒沉睡中的人们，把控制权重新交回到人类的手上。

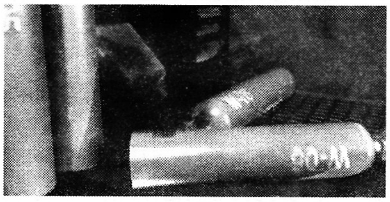
这当然是很聪明、很有效的一种方法，但是人们却忽视了一件很重要的事。而这个疏忽，却常常是一场悲剧的开始。

面对无垠和神秘的宇宙，就算是人类自己都未必有把握面对各种突变，又怎能将生命交给一台只会按部就班的电脑呢？

"突变"。

"轰"的一声巨响，仿佛是狠狠地撞上了一颗流窜的陨石，"秋"那滑行中的庞大身躯猛地一顿，便重重地摇摆起来了。

几个原本摆放得整整齐齐的氧气钢瓶被震得翻倒，在舱底来回滚动。台板上的头盔象得了疟疾，颤抖个不停。



"紧急警报……，紧急警报"

紧急处理程序被自动打开。过道里的灯一盏盏地点亮，冷冻箱内喷出白雾，船员生命正在逐渐恢复。

头盔抖动，又渐渐平复。钢瓶滚动，又渐渐停住。

"秋"终于稳住了它的脚步。

"劳拉……，劳拉……"

劳拉试图睁开双眼，但眼前是一片乳白，一片混沌，什么也看不清。

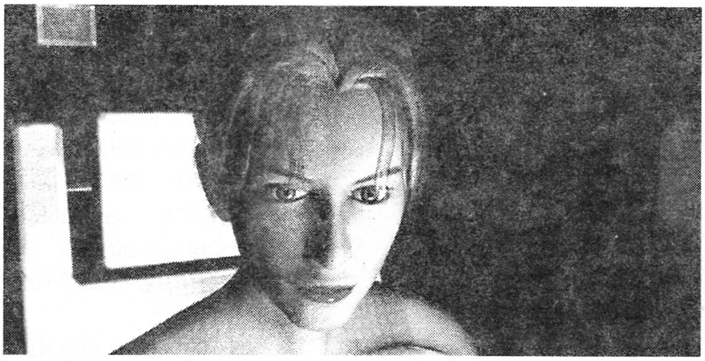
冷冻箱的保护罩正在慢慢打开。

底层，货舱。

"咚！"，"咚咚！"

舱门背后传来了令人不寒而栗的敲击声。每一次沉重地敲击，都把砸得舱门随之变形。几百个大气压和十几厘米的钢板，在这个力量下似乎只是一片薄纸。

"咚！"，"咚咚！"



▶经过长时间的沉睡"劳拉显得有些疲惫。也许"昏睡要比猛醒更好吧"但劳拉以经醒了……

白雾逐渐散尽。冷冻箱已完全打开。劳拉终于睁开了她的眼睛。

"砰！"货舱的门承受不了强大的压力，麻花般地拧成了一团，一股大力从舱内冲出，把变形的舱门撞在一边！

能耐超高压的水管被看不见的脚重重地踏了一下，变成了扁扁的铁饼。不能为肉眼所见的异灵喘息着，观察着这个陌生的世界，然后大踏步、急速地朝前方奔去！

"嗵！嗵！嗵！嗵！"空气在惊栗中颤动，水呲呲地漏了出来，象毒蛇的信。

劳拉的手在座椅边摸索着、按下，冷冻箱的靠背折起，把劳拉慢慢地托了起来。

她的记忆正在快速恢复着。

"嗵！嗵！嗵！嗵！"异灵在过道中狂奔！



劳拉渐渐苏醒了。"是到达目的地了吗？还是发生了别的什么事？"她打开内部电视通讯网，想找一个同级的组员问问情况。

"帕克，P—A—R—K—E—R。"劳拉输入联络密码，"希望你也醒了。"

已是过道尽头！异灵在一扇舱门前停住脚步，短路的电线在上方冒着火花。它喘息着，慢慢朝后退去……

"噢，帕克，我听不清你在说什么。"网络可能是出了一点故障，劳拉尽管看到了图像，但是耳中却满是噪音。帕克显然苏醒得比劳拉早些，已经穿戴整齐，但神情却显得有些紧张，比比划划不知想要说些什么。

"一定是有了意外。"劳拉想，"这可不是一个好兆头。"

"砰！"异灵后退两步，蓄力一发，结实的舱门顿时被一下砸开！

"天哪，这是什么？"画面上的帕克露出万分吃惊的神态，他一下子转向门口——舱门已经不翼而飞，劳拉紧张地注视着，可是什么也看不见。

帕克大口大口地喘着气，他感觉到巨大的危险就在面前，然而对面却是一片空白！他顺手抄起放在身边的手枪，对准前方的空气射击！

"吱——！"一声令人毛骨悚然的惨叫传出，透明中仿佛有一个东西被击中。异灵退回了两步，似乎在判断对手的能力，然后便毫不犹豫地扑了上去！

"不！——"帕克的惨叫声只发出了一半便嘎然而止。他的手无力地从空中滑过，落到了桌对面的地上，鲜血溅上墙壁，又滴落下来。他的脚无力地抽搐着，慢慢不再动弹了。

摄影机沙沙地转动，默默地把这一幕向劳拉作着忠实的转播。

"帕克！"劳拉惊恐地望着这一切，她不敢相信自己的眼睛，不敢相信她所看到的一切。她的双手用力砸着通讯器，然而这冰冷的机器能够帮她脱离这个悲剧吗？

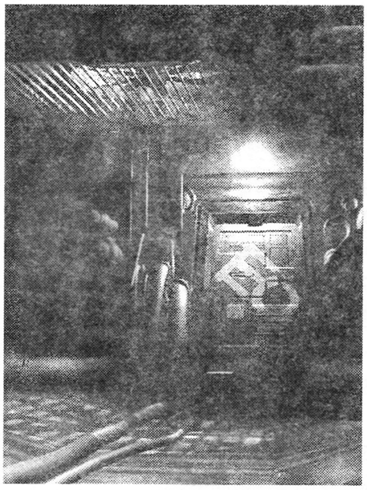
第一章　冬

"秋"的外形酷似人类的心脏。最为奇特的是，在"心室"的上方还有四根粗大的柱形建筑，恰似通入心脏的动、静脉血管。由于是作为星际航行在外太空使用的飞船，无需考虑空气阻力等等在地球上显得非常麻烦的飞行问题，一切都以实用有效为出发点。所以即使结构显得有些古怪，也没什么太大的关系。

"秋"很容易使人想到地球上的一年四季，船员们便用"春夏秋冬"这四季来称呼"心脏"上的四根"血管"。

劳拉和她的朋友们就被冷冻在"冬季"。

"声纹记录仪、个人电子锁，还有……"劳拉关上抽屉，回头看了看化妆台。在简单的几件化妆品中间，有一个三角形的小耳环，"还有 V.S.P."她拿起耳环戴上，"这可是万万不可缺少的东西。"



◀这艘庞大的宇宙飞船内满载着死亡的气息。

V.S.P. 是专为劳拉此行而研制的一种生命探测器。它可以辨别数万种各类形态的——哪怕是肉眼无法看见的——生物，并根据距离的远近发出频率不一的蜂鸣声。

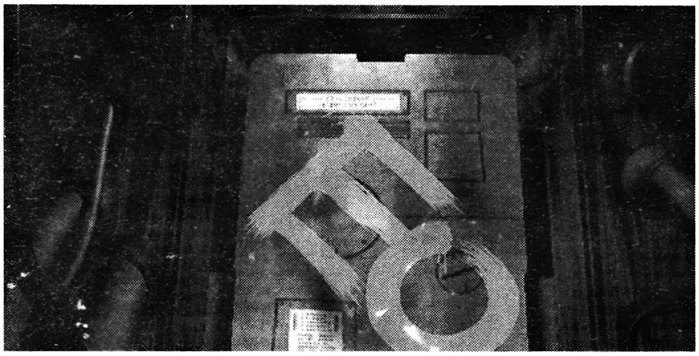
"帕克死了，不知道其他船员是否也……"劳拉不敢再想下去，她打开网络通讯器，试图得到回应，然而屏幕上始终是一片空白。这一次撞击显然对"秋"的破坏不小，飞船上的许多电路和电力设备都遭到了破坏。

劳拉推开无用的通讯器，打开舱门，迈向她毫无所知的世界。

去帕克的舱室作一下调查，是劳拉的第一步计划。鲜血、惊栗，劳拉始终无法忘



▲惊恐万状的帕克象疯了一般盲目地开枪，但依然没能挽救自己的生命，死在了异灵的"爪"下。



▶异灵的力量可以将密闭的舱门砸开，所以躲避是不行的，必须将它们消灭掉。

记那亲眼所见的惨象，想到这儿，她不由地浑身一颤，又加快了前进的脚步，“但愿电梯还能工作。”电梯倒真的是没有遭到破坏。然而因为总电源没有开启，一切电力设备都无法使用，劳拉只得放弃。突然，她猛地想起：“备用梯！备用电梯使用的是后备电源，无需主电源供电，只要没有被弄坏就一定可以使用！”

劳拉急忙奔向船员更衣室，用电子锁打开了标有自己名字的更衣箱，取出一张电子卡片。“希望这是通往成功的钥匙！”

见到备用梯舱室的时候，劳拉的心放下了一半。舱门完好无损，密码锁也能正常工作，看来这里一切无碍。

卡片在读码器中轻轻划过，绿灯“叮”地亮起，舱门应手而开！

劳拉乘着备用电梯来到了地下一层。过道曲折回绕，很快便到了尽头。一条长长的走廊横在她面前。

到底是往左还是往右呢？劳拉犹豫着。左面是电力控制中心，然而以她的级别，是不可能知道恢复电力供应的密码的，她去了也白搭；顺着右手走到底，一扇巨大的卷帘门挡住了去路，用尽全身力气也无法推开。

“气压！得把气压阀关上！”劳拉对自己的疏忽恨得只咬牙。她返回地上一层，来到离自己舱室不远的仓库里，那儿有一个网络通讯器，可以用它控制“冬季”六层所有的通道气压阀。

“资料——，锁定——”劳拉紧张地查找着电子控制器，“‘冬季’的气压阀——，对了！B1－F5，就是它！关闭——，关闭——，关闭……”为了避免今后的麻烦，劳拉索性把所有的气压阀统统关上了，“这下应该没事儿了吧？”

劳拉重新回到地下一层。这一次卷帘门没有带来更多的麻烦，但是劳拉不知道的是，更大的麻烦已经在前面等待着她。

地下仓库里堆满了各种备用材料，帕克的小屋就在这个乱糟糟的仓库西北角落里。仓库里阴暗潮湿，而且劳拉一踏进大门，就发觉不对了！

“嘀一，嘀一，嘀一”V.S.P.兀的响起，提醒着劳拉这边正有一个看不见的敌人逡巡在她的身边。

劳拉的神经紧张到了极点。她手里没有任何的武器，面对的却是一个只能闻其声、不能见其影的恶魔。一时间她只觉得耳朵里满是报警的“嘀嘀”声，已经搞不清对方到底是在自己的前后左右！

那只异灵显然发觉了劳拉的存在，从后面紧紧地追了上来。

“嘀嘀嘀嘀！”频率越来越高，越来越尖锐。劳拉拔腿狂奔！只能听到自己的心跳声和沉重的脚步声在黑暗中回响！

舱门！舱门就在前面！劳拉什么也不想，一扭身冲了进去，回手把可怕的恶魔关在了门外！房里一片狼藉。虽然已经在电视中亲眼目睹了惨剧的实况，面对此情此景，劳拉仍然泛起一阵恶心。她仔细搜索着帕克的遗物，试图找到一点头绪。

“金芭莉（KIMBERLY），还有……”劳拉从帕克的抽屉中取出一张纸片，上面写着队长的姓名和一串数字。

“这一定是和队长的通讯密码。她必然知道启动电力中心的办法。”想到这儿，劳拉立即打开帕克的网络通讯器，与金芭莉联系通话。

嘈杂的交流声。劳拉看到了队长紧张的身影，但却依然听不到回话。

通讯器仍然无法使用，门外那个恶魔却还在虎视眈眈。劳拉究竟应该怎么做呢？

“马卡斯（MERCUS）！他那边一定有武器，先与他汇合再想办法！”

赤手空拳的劳拉终于又一次巧妙地躲过了异灵的追击，重新回到了备用电梯房。她要回到地上一层找马卡斯，然而就在电梯启动的时候，一股巨大的力量几乎把她震倒！

一只异灵以令人无法相象的速度从她身边擦过，向着马卡斯舱室的方向奔去！

“不好！”劳拉心里暗暗叫苦，她飞快的冲向西北角上马卡斯的船舱，但是……

但是已经太晚了。劳拉再一次被眼前的景像惊呆了。

马卡斯倒在地上，和帕克一样失去了头颅。地上满是鲜血，他的断臂被丢弃在一边。

劳拉不忍再看，转身来到马卡斯的武器仓库。她按下开门键，然而却没有任何反应——这是比指纹锁更先进的DND密码锁，除了马卡斯本人谁也无法打开，然而马卡斯此时已经死了，难道劳拉也注定要接受这样的命运吗？

“DND……，DND……”劳拉沉思着，在房中仔细搜寻着。突然，她的眼睛一亮，就在马卡斯的断臂旁，静静地躺着一节被异灵遗忘的手指！

“对不起了，马卡斯。”劳拉默默地向马卡斯在天之灵道着歉，她捡起这条带着余温的手指，轻轻地按在密码锁上。

“DND检验……，符合标准。”

“喀嗒”一声，武器仓库的门终于被打开了！劳拉冲入门内，毫不费力地便找到了一把电磁枪。

“帕克……，马卡斯……，我来给你们复仇。”在给枪充电的时候，劳拉这样想着，“上帝啊，但愿你站在我这边！”

（未完待续）



▶异灵的可怕之处在于它是看不见的，只能通过V.S.P.的报警来判断。

特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER

梦幻模拟战Ⅲ

梦幻风云 模拟江山

自从去年 10 月“兰古利萨”这柄圣剑驾临土星后，本刊已于去年 12 期将许多有用的资料奉献给大家，得到广大玩友的喜爱。现将大家关心的“隐藏道具”及“各女主角的好感度”公开，希望对大家过关斩将有所帮助 。

SS	厂商 NCS	类型 SLG
	媒体 CD-ROM	发售日 96.10.18



《LNGRISSER Ⅲ》隐藏道具一览

章回	地点	道具
1	左上方石柱的阴影	魔力草
	通往中央水晶楼梯的中段	魔力草
2	城墙处楼梯的中段	魔力草
	东南方的空地(选“拾う”)	アソブローシア
3	坟场的祭品(选“取る”→“受け取る”)	ネクタル
	坟场的建筑物前的魔法头盔(选“取る”)	エギルの兜
	坟场的石像前(选“花をささげる”)	ブラッティランス
4	下陷处(选“足を踏み鳴らす”→“いらない”)	エギルの兜
	下陷处(选“足を踏み鳴らす”→“いる”)	魔力草
5	被树木包围着空地(选“ポーズを取る”)	ラウリンの指輪
	地图的右下方，面向不同的地方 (选“氣になる”)	デビルアックス
	水門	聖者之護符
6	中央上方的帐幕(选“取る”)	ギャラルのホルン
7	城堡中央下水道的最上方	草雉之劍
8	水中的月光倒影 (選“ICP”→“正直に答える”)	天女羽衣
9	圆形石阵	アミュレット
	圆形石阵(选“白”)	暗之法衣
10	石上的人面(選“お祈り”)	アエアネスの鎧
	石上的人面(選“落書き”)	マジカルビキニ
11	右上方的亂石堆	アルテミスの弓
12	下方的小石阵	黑衣束
13	没有	—
14	草堆中的小石(選“手で拾う”)	ズフタフ
	草堆中的小石(選“劍で切る”)	ラソス
15	左下方的巨大石刻	暗之法衣
	被树木包围着的平地(选“拾わず”→“オーティン”)	ハディング
	空地上(選“拾う”)	アキレウスの盾
16	石像背后(选“放つておく”→“ICCOP”)	不死の王の證
	左下方的小石(选“脅かす”)	众神の祝福
17	教堂左边的建筑物前(选“アメをける”)精靈	精靈石之指輪
	教堂左边的建筑物前(选“町を解放する”)	光のヴェール
	下方的砂地(选“掘る”)	スターピアス
18	两块岩石(选“間に立つ”)	アポロンの矢
19	石阵的中央(选“カ”)	魔龍石
	桥中间的魔法阵(选“引つ張る”)	黑魔術之書
20	敌方飞空艇的门前(选“取る”)	マジックシンボル
	敌方飞空艇的门前(选“なる”)	白魔術之書
21	旱地(选“水をやる”)	森のルーン
22	左上方山顶的湖中(选“鞄に入れる”)	魔界之水
	左上方山顶的湖中(选“水を飲む”)	魔力＋2
23	左上方的田(选“つみとらなこ”→“魔力”)	ホーリーシンボル
	左上方的田(选“つみとらなこ”→“力”)	强さ＋1,守り＋1
	右下方的岩石(选“微笑む”)	人魚之泪
24	山顶上的森林(选“切り取る”)	運命之矢
25	小空地 (选“體力”)	ハーンアックス
26	左上方有徽章的地板(选“調べる”→“取る”)	勇者之秘石
(只可選一个)	右下方有徽章的地板(选“調べる”→“取る”)	ルーンストーン
27	没有	—
28	地板的裂逢 (选“村正”)	村正
	针山(选“取る”→“しっかりつかむ”→“10ダメージ”)	死靈之血
29	左下方的洞(选“飛びこむ”)	天空之翼
	右下方的洞(选“取る”→“大切にしまう”)	大古之卵,强さ＋1
30	大石碑(选“祈る”→“スカサハ”)	スカサハの書
31	左下方岸边的白地(选“調べる”→“小”)	衆神の祝福
	左下方岸边的白地(选“調べる”→“大”)	秘傳書
32	魔方阵右方(选“方法”)	スターピアス
(只可選一个)	左方魔方阵(选“剑”)	エリスカリバー
33	右下方的岩石(选“トール”→“ミョツルニル”)	ミョツルニル
	右下方的岩石(选“トール”→“メギンキ”)	メギンギョルス
	右下方的岩石(选“トール”→“强さで”)	强さ＋2
	另一块右下方的岩石 (选“持ち上げる”→“掘る”)	グイボルグ
34	没有	—
35	裂开的地板(选“抜く”→“優しく引き抜く”)	グングニル
36	没有	—
?1	石柱(选“生贄の儀式”→“精獸”)	龍王之技
	石柱(选“生贄の儀式”→“己之血”)	血之盟約
?2	愤怒的记号 (选“叩く”→“うみにん面”)	鐵アレイ
	王座(选“押す”→“胸あたりを調べる”)	アサルトスーツ/靈王之耳飾り
?3—?5	没有	—

各女主角的好感度一览表

创造主角时 参考攻略(一)

章回	条件	选项	结果
1	过版后的选择题	笑顔を見せて	迪 -1
	—	ジエリオールが……	迪 +1
	—	おいていくぞ!!	迪 -1
3	迪雅莉丝攻击敌人	—	迪 -1
	吉尔伯特以外的人攻击柯迪	—	迪 -1
	吉尔伯特攻击格罗普	—	迪 +1
4	迪哈尔特接近莉芙妮时,所有市民无事	—	莉 +1
	回答比艾尔的问题	實は方向オンチ	迪 -1,莉 +1
?1	回答店员的问题	教えないとクガをするぞ	莉 -1
	把东西给谁吃	自分だけ	迪,莉 ,露 -1
	—	女の子だけ	迪,莉 ,露 -1
	—	全員	迪,莉 ,露 +1
	回答露娜的问题	いやだ	莉 -1
	不够钱时	—	迪,莉 ,露 -1
5	敌军埋伏出现,露娜仍生存的话	—	莉 +1
9	回答莉芙妮的问题	勝てるだるうか?	莉 -1
	—	だが、負けられない	莉 +1
10	救出苏菲亚后的选择题	敵に情けは無用だ	苏 -1
	—	優しいんですね	苏 +1
	迪哈尔特接近苏菲亚时	君を守るためだ	苏 +1
	过版后的选择题	みんな、行くぞ!!	迪 +1,莉,露,苏 -1
	—	無理するな、ソフィア	迪,苏 +1,莉,露 -1
	—	ソフィアに期待するよ	迪,露 -1,莉,苏 +1
	—	グートを開放しなければ	迪,苏 -1,莉,露 +1
	—	なにも言わない	全员 -1
?2	回答迪雅莉丝的问题	それは氣のせいだ	迪 -1
	任何一人离开	—	离开的人 -2
11	奉献什么呢?(经过右上方的岩石时)	ティアリス	迪 -2
12	菲比尔被敌人攻击时	急ごう!!	苏 +1
	—	大丈夫だ	苏 +1
	—	嚴しいな……	苏 -1
13	过版后的选择题	ティアリス	迪 +1,莉,露,苏 -1
	—	リファニー	莉,露 +1,迪,苏 -1
	—	ルナ	露 +1,迪,莉,苏 -1
	—	ソフイア	苏 +1,迪,莉,苏 -1
14	迪哈尔特接近菲莉亚时	剣をひけ、フレア	☆
	—	力ずくでも止めてみせる	菲 -1
	迪哈特攻击菲莉亚	—	菲 -1
15	过版后的自动控制	わかりきったことだ	莉 -1
	—	さすがだな	莉 +1
16	礼物买给谁呢?	—	选中的女孩 +2,其余三人 -1
	—	買わない	菲 +1
	城中跟菲莉亚的对话	君に會うために	菲 +1
	—	ダークナイトと戦うため	菲 -1
17	消灭菲莉亚以外所有敌人	—	菲,苏 -1
	迪哈尔特接近菲莉亚时	悩みないってくれで	☆
	菲莉亚攻击迪哈尔特时	あきらめるのは良くない	菲 -2
	—	フレアと戦いたくはない	菲 +1
	—	無駄な事はやめてくれ	菲 -1
	打倒菲莉亚后	無駄な事はやめろ	菲 -1
	—	何故そこまで……	菲 +1
18	全灭敌人		苏 -1
	过版后的选择题	ルインのことも考えうよ	露,苏 -1
	——	仕方ない	迪,莉,苏 +1
	——	その通りだな	莉 -1,苏 +1
19	迪哈尔特经过石阵时	愛	迪,莉,露,苏 +1
	全灭敌人		苏 -1
	过版后的选择题	俺に任せろ!!	迪,莉 +1,露 -1
	——	大丈夫だ	露,苏 +1
	——	やるだけせってみよう	迪,莉,露,苏 -1
20	全灭敌人	——	苏 -1
21	迪哈尔特接近艾马林克时	見事な最期だった	莉,露 +1
	——	樂な相手だった	迪,莉,露,苏 -1
	过版后的选择题	賛成です	露,苏 +1
	——	反對です	迪,莉 +1
	——	わかりません	迪,莉,露,苏 -1
	安慰迪雅莉斯	俺がいるじやないか	迪 +1
	——	もう忘れろよ	迪 -1
22	回答苏菲亚的问题	一體どうすれば……	苏 -1
	——	大丈夫だ	苏 +1
	吉尔伯特被打倒	—	迪,莉,露,苏 -1
	吉尔伯特攻击格罗普	—	迪,莉,露,苏 +1
23	过版后的选择题	ティアリスだ	迪 +1
	——	リファニーだ	莉 +1
	——	ソフィアだ	苏 +1
	——	ルナにふる	迪,莉,露,苏 -1
24	对跟欧迪黎莉提议的意见	協定を結ぶべき	迪 -1
	——	徹低抗戦を主張	迪 +1,露,苏 -1
26	雾风被打倒	—	迪,莉,露,苏 -1
	雾风攻击弗拉基米尔	—	迪,莉,露,苏 +1
27	战斗开始前的选择题	だが、大丈夫だ	迪,莉 +1
	——	氣をつけよう	露,苏 +1
	——	ダメかもしれない	迪,莉,露 -1
	雾风被打倒	—	迪,莉,露,苏 -1
	雾风攻击弗拉基米尔	—	迪,莉,露,苏 +1
28	吉尔伯特被打倒	—	迪,莉,露,苏 -1
29	战斗开始的选择题	重大だな	莉 +1
	——	氣樂にいこう	莉 -1
	——	らしくないぞ	转至 2
	战斗前的选择题 2	ごめん、ごめん	莉 +2
	——	本當のことだ	莉 +2
31	打倒菲莉亚以外的所有敌人	—	苏 -1
	过版后的选择题	……ごめん	莉 +1
	——	放っておいて	莉 -1
32	打倒威尔德王以外所有敌人	—	苏 -1
7	消灭菲莉亚以外的所有敌人	—	菲 -1
	迪哈尔特接近菲莉亚	—	☆
	菲莉亚攻击迪哈尔特	—	☆
	迪哈尔特攻击菲莉亚	—	菲 -1
	小时候的选择题	ごめんよ	菲 +1
	——	その通りだ	菲 -1

结果缩写表示:
苏—苏菲亚　菲—菲莉亚　迪—迪雅莉丝
莉—莉芙妮　露—露娜

责编:SHADOW PHOENIX



魂之利刃

NAMCO 公司 96 年末在 PS 上推出的《SOUL EDGE》无疑是继《铁拳 2》之后又一款 3D 格斗巨作。游戏中气势磅礴的开场动画、雄浑壮阔的音乐、细腻生动的角色与背景再配合绚丽的刀光剑影，使其成为拥有的 PS 的格斗爱好者不容错过的优秀作品之一！

文/猪王黄

PS	FTG	CD－ROM
	NAMCO　96 年 12 月 20 日发售	

早期 NAMCO 推出的业务用机《SOUL EDGE》中可使用的角色只有八人，其后又推出了可使用隐藏人物黄星京及 BOSS——CERVANTES 的最新版本，PS 版的《SOUL EDGE》即是以这个最新版本为基础开发的，再加上其可媲美一部精采绝伦影片的开场动画，新增的 VS BATTLE MODE（对战模式）、TEAM BATTLE MODE（组队战模式）、SURVIVAL MODE（生存模式）、PRACTICE（练习模式）以及极具特色的 EDGE MASTER MODE 和 WEAPON ROOM，无疑大大提高了这款游戏的耐玩性和精彩程度。



体现 3D 格斗游戏精髓的战斗系统

■"武器"是游戏的要点所在

本游戏最大的特点可以说是每位角色都手持武器，可以说象 3D 版的《侍魂》，然而更具创新意义的是角色手持武器可以变更，不同武器的性能会对角色的攻防力、速度带来很大的影响，此外整个游戏内容也是以"武器"为核心。在角色体力槽下方有一个武器能量计，它表示角色所持武器的耐久度，当抵挡对手攻击或使出致命攻击时，武器能量计就会略微削减，一旦跌致零的时候，手上武器随时都会被弹飞，要靠武器使出的特殊技便无法使出了。

■蹲下攻击法，不容忽视

蹲下的攻击法通常是最为玩家所忽视的，原因是此招很容易打空，而且不一定能一出即中，但只要熟练掌握所选用角色的蹲下攻击招式再配合正确的时间，蹲下的横斩或纵斩都是相当有效及杀伤力的。

■善用防御不能技重创对手

每位角色都有一招威力巨大使对手不能防御的招式，虽然出招过程比较慢，但在远距离使用时便能够牵制住对手，另外趁对手倒地时使出这招，就可能相当于一个很大的倒地追击技巧，对手刚起身就会被击中。所以一看到有机会就尽量使用这招吧！

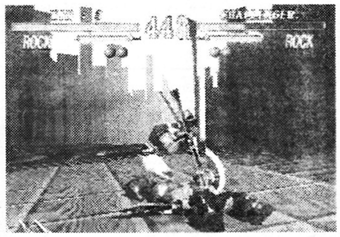


■聪明的话就多用闪避技巧

"闪避"已是 3D 格斗游戏中越来越受重视的概念之一。聪明的玩家都知道用闪避来避开对手大型攻击，尤其是被致命攻击打中的机会。而且当避开对手的攻击时，还可以看准对手的破绽，还以一招横斩或纵斩。另外，在回避之后就可以趁机改变战术以及调整与对手之间的距离，重新展开有利的攻击。

■倒下追击技必不可少

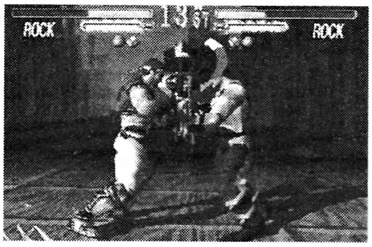
和大多数 3D 格斗游戏一样，本游戏的倒下追击技可分为大小两种，必须根据敌人被打倒时与己方的距离来选用，若对手倒在身旁，最好是用小追打，若对手倒在略远一点的地方，而他又未能尽快起身，这时最好用大追打，若对手在远处倒下，一般还是不追打为妙。



■致命攻击，爽快无比

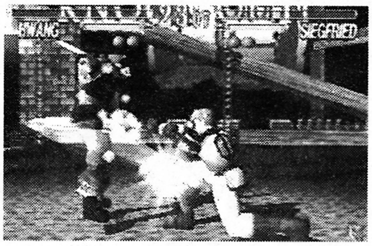
每位角色都有一至二招致命攻击技巧（相当于超杀），若时间配合得好，往往能一举给予对手重创，全角色共通的指令出招指令是 A＋B＋G，这时武器能量棒就会略有消耗。一旦致命攻击击中对手便会自动连续再攻击对手四次之多，而且在最后一次完结前，若能追加输入各角色特定的后继指令就可以形成极为华丽的致命连续组合技。

■相生相克的格剑技巧



若双方同时攻击并且武器在运动轨迹中相撞的话就会变成格剑动作，这时双方可以连按 A、B 或 K 来进行格剑，本游戏的格剑和一般的格斗游戏不同之处在于：A、B、K 之间的关系就象石头、剪刀、布的关系，也就是说 A 克 B、B 克 K、而 K 又克 A，如果是双方所按键相同的话则是以武器特性和按键的快慢来一决胜负，你明白了吗？

■灵活运用起身的技巧



己方被打倒在地上的时候，对手往往会徘徊在你的附近，以便在你起身的时候进行蓄谋以久的下一轮猛烈进攻。不过，起身之时也是你利用前、后滚动及横向侧滚来避开对手攻击，以及利用起身攻击技来反击对手的时机，使用方法即是根据所要起身的方向来按方向键同时再配合各个攻击键，这样就能形成起身攻击技。

全角色共通指令表

	技名	指令	攻击特性
普通技	防御	G	——
	蹲下防御	⇩G	——
	防御反弹	→G	——
	横斩	A	上
	纵斩	B	中
	踢击	K	上
	蹲下横斩	⇩A(或⇩A+G)	上
	蹲下纵斩	⇩B(或⇩B+G)	下
	蹲下踢	⇩K(或⇩K+G)	特殊中段
	中段踢	↘K	中
	突进	→→	移动
	疾退	←←	移动
	前冲	→→	移动
	追迫	格劍时 A(或 B 或 K)连按	——
闪避及闪避攻击	画面深处闪避	↓↑	移动
	画面前方闪避	↓↓	移动
	深处闪避－横斩	↓↑A	移动－中
	前方闪避－横斩	↓↓A	移动－中
	深处闪避－纵斩	↓↑B	移动－中
	前方闪避－纵斩	↓↓B	移动－中
	深处闪避－踢	↓↑K	移动－下
	前方闪避－踢	↓↓K	移动－下
跳跃攻击	小跳跃－快速武器攻击	↑A(或 B)	中
	小跳跃－快速踢击	↑K	中或特殊中段
	大跳跃－快速武器攻击	⇧A(或 B)	中
	大跳跃－快速踢击	⇧K	特殊中段
	小跳跃－武器攻击	↑－A(或 B)	中
	小跳跃－踢击	↑－K	中
	大跳跃－武器攻击	⇧－A(或 B)	中
	大跳跃－踢击	⇧－K	中
追击	小倒下追击	↑A(或↑B)	追加攻击
	大倒下追击	⇧A(或⇧B)	追加攻击
转身攻击	转身－横斩	背向对手时 A	上
	转身－蹲下横斩	背向对手时⇩A	下
	转身－纵斩	背向对手时 B	上
	转身－蹲下纵斩	背向对手时⇩B	特殊中段或下
	转身－踢击	背向对手时 K	上
	转身－蹲下踢击	背向对手时⇩K	下

	技名	指令	攻击特性
起身技	快速起身	G 连按	——
	深处横转	⇧	——
	前方横转	⇩	——
	前转起身	⇨	——
	后转起身	⇦	——
	起身武器攻击	A(或 B)	中
	起身踢击	K	下
无武器时特殊攻击技	JUMP	A	上
	JUMP & FOOK	A－A	上－上
	PUNCH COMBO	A－A－A	上－上－上
	BODY FOOK	→⇨A	中
	JUMP & TOE KICK	A－K	上－中
	SPIN KICK	A＋K	中
	REVERSE SPIN KICK	背向对手时 A＋K	上
	UPPER	B	中
	DOUBLE UPPER	B－B	中－中
	UPPER & FOOK	B－A	中－中
	ELBOW SMASH	↓B	中
	DOUBLE KNUCKLE	→⇨B	上
	SMASH & FOOK	↓B－A	中－中
	HIGH KICK	K	上
	DOUBLE KICK	K－K	上－上
	SIDE KICK	↘K	中
	SLIDING KICK	前冲中 K	下
	ARM CLUTCH DROP(男)	A＋G	投技
	REVERSE FLIP(男)	B＋G	投技
	SHOULDER THROUGH(女)	A＋G	投技
	KITCHEN THING(女)	B＋G	投技
	BACK DROP	背后 A＋G(或 B＋G)	背后投

招式注解	
→	快速按方向键
⇨	长时间按方向键
A－B	A、B 顺序按下
A＋B	A 和 B 同时按下
特殊中段	蹲下防御可能的中段攻击
★	致命攻击技，需持武器有一定耐久度方可使用，总是以 A＋B＋K 开头

十名流浪剑士特色介绍



御剑平四郎 MITSURUGI

此君极擅长捕捉对手的虚位，无论上段、中段或下段的攻击都一样利害，而且招式变化无穷，准确度也是一流，绝对是值得大家选用的一号主角。

技　名	指　令	攻击特性
挂	A	上
双挂	A－A	上－上
巴挂	A－A－A	上－上－上
挂旋	A－A－↓A	上－上－下
挂神乐	A－A－B	上－上－中
缀	→A	上
缀旋	→A－↓A	上－下
缀神乐	→A－B	上－中
散黄金	↘A	中
残雪	↓A	下
赍扩	←A	上
胫旋	↙A	下
抹	B	中
抹搯	B－B	中－中
抹卷	B－B－A	中－中－上
卷旋	B－B－A－↓A	中－中－上－下
卷神乐	B－B－A－B	中－中－上－中
风穴	→B	中
天杂子	↘B	中
熏	↓B	特殊中段
赍掠	←B	中
空神乐	→→B	中
蹴	K	上
面割	→K	中
横蹴	↘K	中
弹刺	←K	中
弹割	←K－B	中－中
稻穗卷	↓K	下
稻穗刈	↓K－B	下－中
刈	站起时A	特殊中段
刈旋	站起时A－↓A	特殊中段－下
刈神乐	站起时A－B	特殊中段－中
节穴	站起时B	特殊中段
膝钟	站起时K	中
胧神乐	A＋B	中－中
炎吠	→→A＋B	中
差踏	↓↘→	移动
差踏刈	↓↘→A	特殊中段
差踏刈旋	↓↘→A－↓A	特殊中段－下
差踏刈神乐	↓↘→A－B	特殊中段－中
差踏节穴	↓↘→B	特殊中段
差踏膝钟	↓↘→K	中
滑淡雪	前冲中K	下
杀时雨	A＋G	投技
离是藤	B＋G	投技
神之饯	背后A＋G(或B＋G)	投技
八卦镐	←A＋G	返技
六道捌	←A＋G	返技
畦缝	↘B	倒下攻击
茜暮六	→↘↓↙←B	防御不能技
★三途之渡	A＋B＋K－←↙↓↘→B＋K	中
★黄泉之连	A＋B＋K－←↙↓↘→A＋K	中



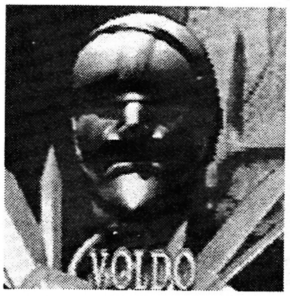
SIEGFRIED 西格飞

这位兄台凭手上长剑，在长距离攻击中占尽优势，另外他亦擅长冲击战术及反弹借力，是不可多得的优秀战士之一。



SEUNG MINA 成美那

这位小姐擅长于远距离攻击，手上一柄大刀颇有关公风范，不过近身格斗时大刀就显得有些不便，不妨多用用横斩和腿技。



VOLDO 维尔多

长手长脚的家伙，所以基本攻击也是以远、中距离占优势，再配合他的快速移动步伐，往往能占上风，大家不妨多多尝试。



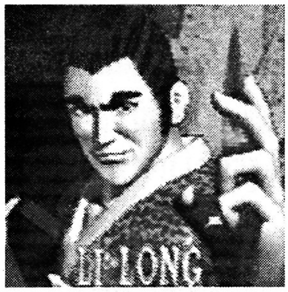
TAKI 达纪

忍者本来就以速度著称，再加上又是女的，招式更是迅快无比，最擅长于近身格斗，若能配合复杂多变的腿技以及闪到对手身后的攻击，杀伤力可谓一流。



洛克
ROCK

一听这名字就知道这是位岩石一般的重量级壮男，大杀伤力的战斧是其得意兵器，但近距离攻击却是他的弱点，所以唯有拼命来对手拉开距离。



李龙
LI LONG

这位大叔以中、近距离的狠辣招式见长，而且中段和下段攻击方面命中率十分高，但落空后的破绽也较大，用他来克一些擅长近距离作战的对手十分适合。



黄星京
HWANG

老黄的特点是比较擅长以下段攻击开始的连续组合技，所以就算对手灵活异常，一旦中招后也难逃后续的厄运，但他的唯一弱点是不够劲度和火爆。



苏菲迪亚
SOPHITIA

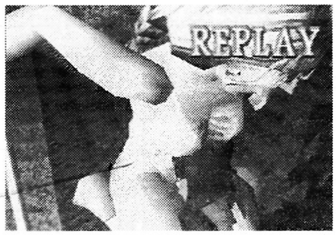
这位小姑娘的中距离和下段攻击十分利害，再加上她身手敏捷，命中对手是很简单的事，不过杀伤力就差了一些，唯有以快打慢才能致胜。



塞万提斯
CERVANTES

船长大叔最拿手的就是长距离攻击，而且招招都是大杀伤力，但近身时就不易发挥必杀技的威力，而且破绽也相对较多，要用好他可不是容易的事哦。

秘 技



胜利后转换视点

在每一场战斗KO时，按住□、△、×、○任何一键不放，就可以用十字键来任意转换视点。

爆机画面 每人第二种

黄星京：拿起 SOUL EDGE 时不停按 A
洛克：举起 SOUL EDGE 时不停按 B
达纪：在 SOUL EDGE 飞向她之前不停按 G
苏菲迪亚：进入了森林时不停按→
御剑平四郎：先按 A 后按 B
西格飞：望向 SOUL EDGE 时不停按 B
成美那：在走到父亲旁之前不停按↑↓
李龙：先按 A 后按 B
维尔多：进入大门之后不停按↑↓
塞万提斯：爆机之后不停按 B

五名隐藏角色选用方法

刀魂
SOUL EDGE

将全部角色不论任何难度打爆机，就可以使用本游戏的最终 BOSS —— SOUL EDGE。



西格飞！
SIEGFRIED!

在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——魔化了的西格飞。



苏菲迪亚！
SOPHITIA!

在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——天使苏菲迪亚。



苏菲迪亚！！
SOPHITIA!!

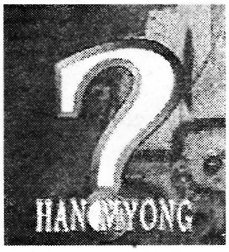
在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——女神苏菲迪亚。





成汉明
HAN MYONG

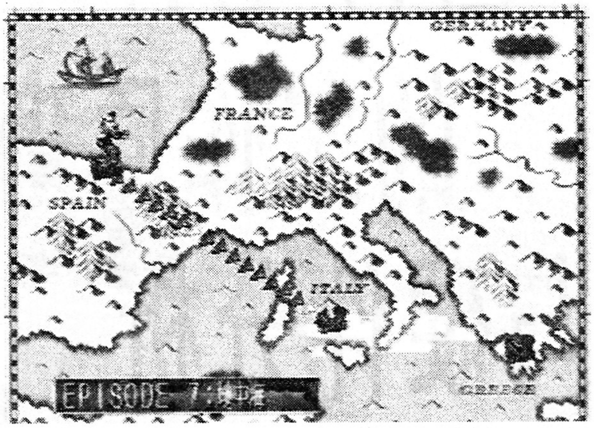
在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，再使用角色成美那于街机模式中尽量不续关并以高分数打爆机一次，就可以使用隐藏角色——成美那的爸爸成汉明。



魂之利刃——武器收集之旅

文/MEMORY

如果你深入玩过 PS 版《SOUL EDGE》，就会发现其中有一个《EDGE MASTER MODE》的模式，其实，这才是游戏设计最过人之处，在该模式中，玩者可从供选用的十名角色中挑择一人，进行其“武器收集之旅”。所谓“武器收集之旅”，就是所使用的角色在规定的胜利条件下，取得战斗的胜利，便会得到新的武器。在这些新武器中，有相当一批都是非常利害的，尤其是最后一种(第八种)，如果能得到，以后即使和“ULTRA HARD”难度的敌人交手，也会无往而不利，并且，这些武器更可以在进行 2P 对战时以及任何模式中使用，使游戏魅力大增，由于在《EDGE MASTER MODE》中没有难度设定，且每战都有固定条件，使得难度较大。现在，便将每个人物战斗时需要注意的地方说明一下。



■EDGE MASTER MODE 中的胜利条件	■达成胜利条件之取胜技巧
1. 将对手击败	全力进攻对手
2. 将登场的敌手全部击败	装备攻、防力都高的武器，小心应战，减小失误
3. 在限定时间内击败对手	注意剩余时间，不要和对手周旋，迅速进攻
4. 在限定时间内不被对手击败	和对手拖延时间，以跳跃到对手身后和闪躲为主
5. 使用投掷技击败对手	看准时机近身使用投掷技
6. 中毒且体力不断减少情况下击败对手	全力进攻对手，多用连续技
7. 中毒且体力不断减少情况下用投掷技将对手击败	不要防御，尽快接近对手使用投掷技
8. 将对手的武器破坏	装备破坏力高武器，在对手防御时多用轻斩攻击对手武器
9. 使用空中连击将对手击败	熟练使用能把对手挑起并且能空中追击的招式
10. 在重伤情况下将对手击败	装备高攻击力武器，多用疾退来避开对手攻击
11. 将对手打出场外	将对手诱至场边作战
12. 使用超必杀技击败对手	熟练使用超必杀技攻击对手
13. 中毒且体力不断减少情况下将对手打出场外	尽快诱对手至场边作战

EDGE MASTER MODE 中十名剑士过关条件

	第一战	第二战	第三战	第四战	第五战	第六战	第七战	第八战	第九战	第十战
黄星京	3	4	7	8	2	9	1	2		
洛克	1	2	7	2	3	10	2			
达纪	11	3	5	2	12	3	6	2	11	
苏菲迪亚	1	11	1	4	10	2	6	5	2	
御剑平四郎	2	3	5	6	9	2	3	12	2	
西格飞	1	2	2	6	3	5	10	2		
成美那	3	2	3	5	8	2	3	10	2	
李龙	1	3	2	9	2	2	2			
维尔多	1	9	3	4	11	3	6	2	10	2
塞万提斯	1	2	2	13	5	3	9	1		

EDGE MASTER MODE 每位剑士第八件武器获得法：

在最终战斗后，看完 ENDING 画面，再立即返回前七个战场(尤其是附近的)中反复战斗，在得胜后即有可能得到这件武器。

责编/特工黄



PLAY STATION 的工作原理与硬件分析

文/黄昌星

PS 的诞生与设计构思

全球著名的家电厂商SONY集结开发Hi-Fi音响、录像机、CD唱机、影碟机等高级技术力量所开发的PLAY STATION(以下简称为PS),是一部拥有高级3D-CG图形工作站机能,能够每秒处理36万个多边形的家用游戏机。从前一直不屑于电玩业的SONY为什么突然大举进军呢?这与当时TV GAME界的老大——任天堂不无关系。

PS 的诞生史

1991年,任天堂与SONY达成协议,由SONY为任天堂开发SFC专用的CD-ROM,暂称为PS-X。

1993年,任天堂突然片面解除开发协议,SFC用CD-ROM开发计划被迫中止,这时的SONY只有两种选择,一是完全放弃这两年的开发成果,二是自谋出路,结果SONY果断决定选择了后者,并立即由SONY与SONY MUSIC共同出资成立SCE会社(SONY COMPUTER ENTERAIN-MENT),宣布将独立开发家用游戏主机,原先的PS-X开发计划改换成SONY自创规格主机开发计划。

1994年,SCE正式宣布PS-X主机改名为"PLAY STATION",并与同年12月3日正式发售。

PS 的设计构思

在PS的开发过程中,得到了老牌游戏软硬件厂商NAMCO的大力技术支持,于是可以把业务用机中的各种尖端技术用在PS上。另外,在看到由松下所推出的次世代开路先锋——3DO的成功与失败之处后,索尼的开发人员彻底地重估了旧有家用游戏机的机能与构造,务求制订出次世代游戏机的标准规格,而且希望在性能上能够拥有和当时最先进的业务用基板相同或更佳的机能。此外,PS也引入了许多崭新的设计构思尝试,其基本开发概念如下:

(1)在家用游戏机中真正引入3D-CG技术;

(2)强大的角色拼合机能;

(3)能将2D图形和3D图形统一处理的图形合成器;

(4)游戏画面的1/60秒即时绘图;

(5)手柄信号的1/30秒高速反应;

(6)采用高速RISC(精简指令型)CPU;

(7)能够即时解压缩图像以实现播放全屏动画;

(8)使用倍速光驱读取资料。

同时,关于软件的开发环境,也制定了以下的方针:

(1)廉价而舒适的开发设备与开发环境;

(2)以易于勾通的的高级语言来开发软件;

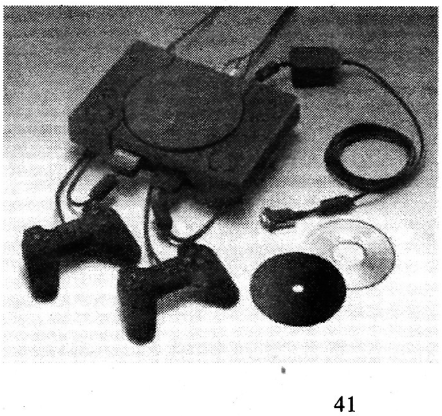
(3)能够提供强大实用的程序资料库。

另一方面,目标中的硬件性能有以下的设定:

(1) 能做出可跟世界最高水准图形工作站相近的3D-CG动画技术;

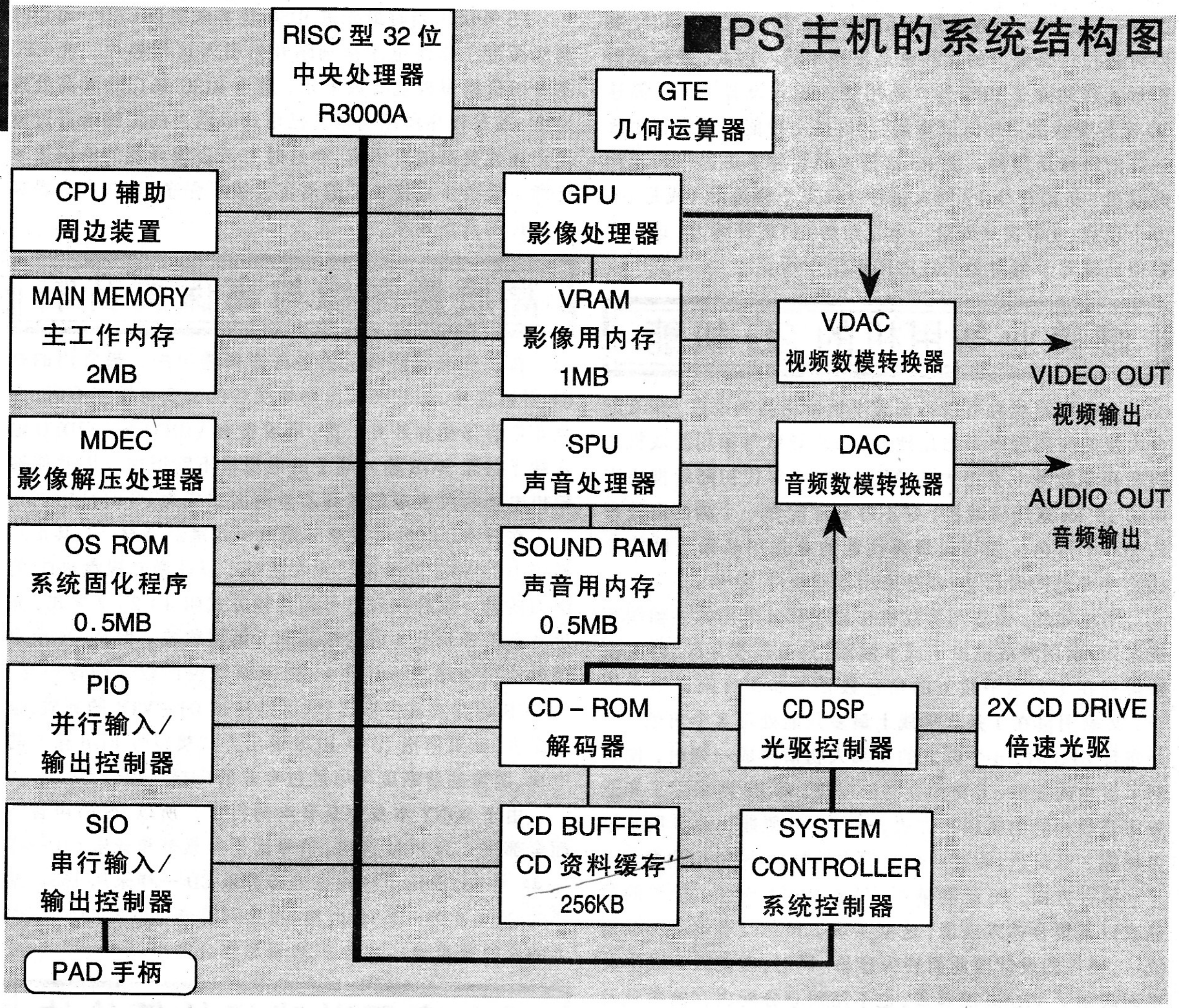
(2)2D图形拼合功能不逊色于最顶尖的业务用基版;

(3) 拥有等同于高级图形工作站与个人电脑的CPU运算速度;



(4) 不论在NTSC还是PAL制式的电视上都能表现出最佳画质;

(5) 以家用游戏机所适合的价格来满足以上目标。



PS 的五大卓越之处

媲美高级 3D CG 工作站

在 PS 开发的当时，高级图形工作站已经能够每秒处理 100 万条矢量，3D 绘图能力也提高至每秒数十万个多边形，而同时还出现了令立体图形有更高表现能力的材质贴图技术，这是一种能在多边形表面贴上平面图像，令 3D 物体更有质感的革命性技术。

PS 也以相同的机能为目标，只是有别于图形工作站那种以圆滑而漂亮的连结多边形来表达三维空间的方式。游戏机通常要将物体分解成较少的部件，这是因为把很多角色分散在空间各处的用法较多，角色也经常因为受到攻击而要分解。因此，多边形各自独立的构造比起把顶点资料连结在一起的构造更为适合，PS 便采用了把多边形的构成部分当作是三角形和四边形、令每个多边形都有独立顶点资料的方法。

PS 预想中的多边形绘图能力，是以每秒 60 幅画面来显示 36 万个多边形，即在同一画面中要处理 6000 个多边形。这里所指的一幅画面是 NTSC 制式的 1 场，也就是 1/2 帧，而如果要显示 1 帧 640×480 的图像，由于电视是隔行显示，所以要进行 640×240 的两场扫描，每场合计要显示 640×240＝153600 像素。不单如此，如果要处理的是高解像画面，多边形数目自然会因扫描方法改变而减少，再加上在多边形上要使用的阴影及半透明等效果，这对硬件的要求就更为提高，然而即使是对应这种情况，PS 的多边形绘图能力也不会低于每秒 20 万个多边形。

不过，就算绘图能力再高，若 3D 运算能力不能随之提高，空间内各物体的平行移动、旋转、放大缩小时的座标变换，以及投影在 2D 平面的透视变换、复数光源处理等运算不能和多边形绘图同步的话，整体平衡便不能维持，3D－CG 就不可能即时实现。

普通的图形工作站都是以 CPU 的软件处理来进行这

类复杂的工作，但即使是最先进的 64 位 RISC 型 CPU，要即时进行这么庞大的计算也是很困难的。因此，最高级的图形工作站除了 CPU 外，还用硬件形式设置了进行高速 3D 座标变换的"几何运算器"。这是一种能高速进行矩阵运算的特殊处理器，而 PS 就是首部装置了该部件的家用游戏机，从而可令 PS 拥有每秒 150 万个多边形（或是 450 万个顶点，3 个顶点即是一个三角形）的运算能力，这一个数值已凌驾于当时最先进的图形工作站。

媲美业务用机的 2D 机能

业务用游戏机可以不惜成本地使用高级硬件，并可配合大量的应用程序来强化硬件，结果导致与家用游戏机之间在视觉效果上有很大的差距。在 90 年代初陆续推出市面的 16 bit 家用游戏机，好不容易才能在一个画面内处理约 100 个角色，而当时最高性能的业务用基板，已能让 1000 个角色同时移动，即是家用游戏机的 10 倍。

不单如此，业务用游戏机在显示部分采用的是帧缓存技术，而家用游戏机由于成本限制，只有行缓存区，因此能够排列在 1 条水平线上的角色数目便非常有限。举个例子，某家用机在 1 条水平线上最多只能处理 8 个角色，因此在玩 RPG 时，4 个以上的动画人物横排成一列时，便达到了显示的极限，人物便会时隐时现。而 PS 则采用了和业务用基板相同的帧缓存方式，稍作改进便能比业务用基板多处理 3 倍角色，即在一个画面中能处理 4000 个角色。

另一方面，PS 把卷轴面（背景画面）当作了较大的角色或以其集合体来表现，这就实现了角色与卷轴面的结构统一，硬件的设计因此而较为容易。同时，即使因为成本关系而限制了 VRAM 的容量，也不用独立分配内存给角色及卷轴使用，这就代表软件的自由度增加了。不过在这情况下，由于复数卷轴面一定要以角色的集合体来表现，因此必须特别加强角色的显示能力。例如一个画面的角色绘图能力是 4000 个（8×8 点）的话，那么若使用 320×240 点的中解像度画面，就可以在 1/60 秒内重绘 3 次以上。[4000×8×8÷(320×240)=3.33 次]

这个描绘画面的速度叫"像素率"，是显示硬件能力的一个指标，而所绘的画面越大，率值便愈接近顶峰，而 PS 将这顶峰值设定为每秒 6 千 7 百万个像素（每角色均以 15 bit 的像素颜色来显示）。

CPU 运算速度一马当先

在旧有的家用电视游戏机中，由于使用了运算速度比同等级 RISC 型 CPU 慢的 8 或 16bit CISC 型 CPU，即使是利用汇编语言来编写程序也很难超越机能上的极限。同时，资料传输速度之低，在系统上构成了一个很大的瓶项，例如在以每秒 150KB 的传输速度读入 CD－ROM 时，就会无奈地停止所有的运算以及图像、声音的输出。

PS 采用了当时最先进 RISC 技术来制造 CPU，而当时高级图形工作站也才是刚刚开始引入这种芯片，光 CPU 本身的价格每枚就要数千元。基于 RISC 型 CPU 的高处理速度，编写程序所用的语言已由难以明白的汇编语言过渡到记述性更高的 C 语言，而这时 C 语言编译器的编码效率已渐不逊色于直接由汇编语言去编写程序，这就大大提高了软件的开发效率。

高质量图像与高保真音响

在以往家用游戏机的各种影像输出中，最常用的是 RF 射频信号，但它在提高解像度后便会变得模糊不清，而且非常容易受到外界干扰。随着备有 VIDEO、S－VIDEO 输入端子甚至 RGB 输入端子的电视机不断增加，因此能够输出电视所可表现的最高质量画面便成为 PS 的目标。

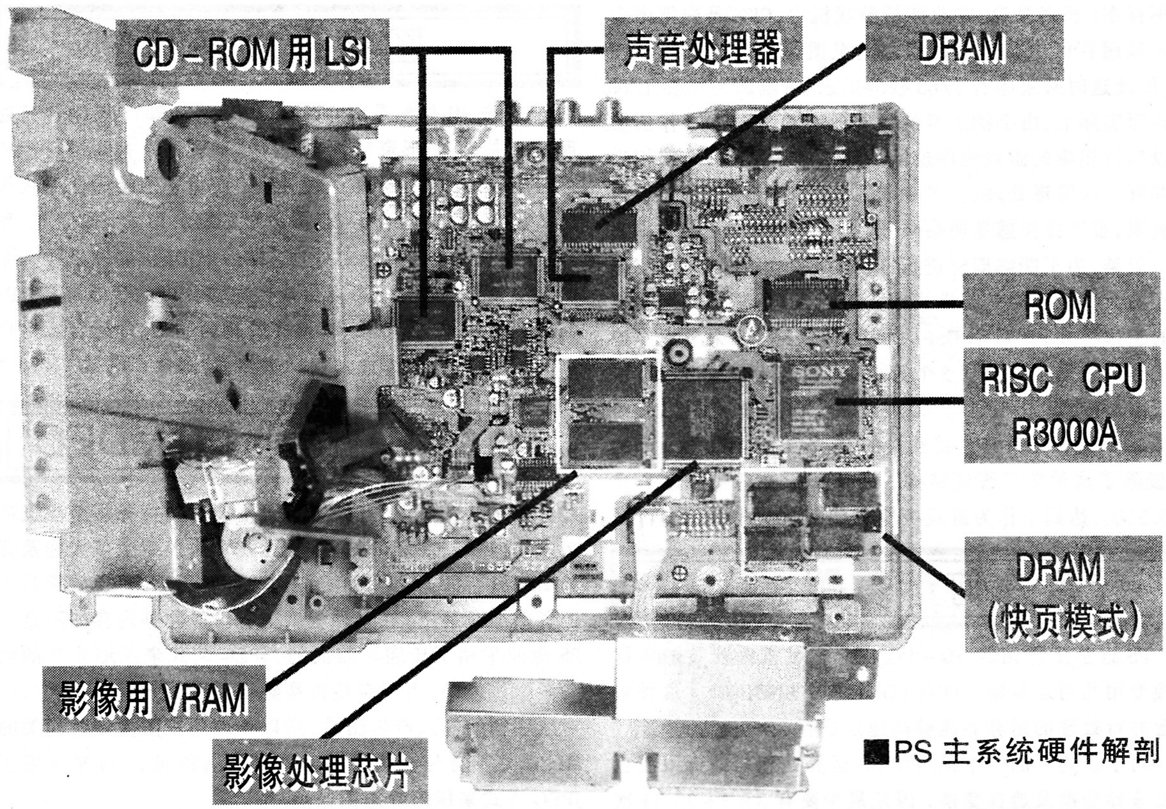
在日本，电视台渐渐采用数码式播放器材，尤其是广播级 D1－VTR 的画质已大大超越了以往激光视盘（LD）的画面质量。这种图像信号的传输方式叫 4：2：2 方式，亮度与色差分别是 4 倍副载波和 2 倍副载波。但是，如果家用游戏机能够把 640 点×480 点解像度的数字图像信号，以 RGB 的方式直接输出，就可以超越 D1－VTR 的画质，也就是说，如果你把 PS 以 RGB 输出方式接驳带 RGB 输入的电视，图像的清晰度可以胜过专业的广播级信号源。

由于 SONY 本身也是音响的行家，所以 PS 的声音方面全部统一为 PCM 音源，信号的采样频率和音乐 CD 一样为 44.1KHz，而输出解码也是和音乐 CD 一样采用 16bit，这样的 PCM 音源一共有 24 路，当然同时也可以将 CD－ROM 上的音轨直接输出或与 PCM 音源混合输出。

适合家用游戏机的低价格

作为家用游戏机，售价无论如何也不能超过 5 万日元的上限。游戏机当然要有游戏，不少人会连同几款游戏一起买机，假设平均第一次购买的是两款游戏，合计定价约为 5 万日元，而游戏的价格无论如何也希望定在 ROM 卡带的一半，即 5 千日元左右，因此扣除两款软件，3 万 9800 日元就是 PS 主机的最初的价格。

然而，要真正做出全部所要求的机能，PS 必定会和最高性能的工作站有同样大小和成本。为了一定要达成当初所定的目标，以及实现作为家用游戏机的价格，只能将一切机能建筑在细小的硅芯片上，就是要采用 LSI（Large－Scale Intergration，大规模集成电路）制造技术来降低成本，而以当时的 1.0～0.7 微米生产条件这几乎是不可能的。因此，PS 便决定采用当时最新一代的半导体技术——0.5 微米，并且引入了把整个系统本身集成于大规模 LSI 内的"SYSTEM ON CHIP"技术，这不单是半导体生产工艺，就连设计手法也要求一大革新。由于推算能够大批量生产这种芯片是在 94 年，所以 PS 的发卖日定在 1994 年秋天。



■PS 主系统硬件解剖图

PS 的硬件结构剖析

集系统于一身的 CPU

PS 的 CPU 是 SONY 和美国 LSI LOGIC 公司一同开发的，两家公司的工程师利用共通的 CAD 工具，用电子邮件互相联络，由逻辑水平至理论水平，设计了 LSI。在这枚专为 PS 定制的 R3000A 型 CPU 内，集成了 R3000 型 CPU 的核心、4KB 的指令高速缓存和 1KB 的资料高速缓存、DMA 控制器、时钟控制器、辅助周边装置、DRAM 控制器，创造出集成有 100 万个晶体管、以 3.3V 起动、主频为 33.8688MHz、处理速度为 30MIPS 的超高性能 CPU。

简单＆高速的总线结构

通过高速的总线结构，内存以及图像、声音等各处理器都是以直接并联的方连接驳至 CPU，令 CPU 在整体处理上起到司令塔的作用，同时 GTE(3D 座标运算)/GPU(绘图)/SPU(音响)/MEDC(图像解压)/CD-ROM 等各处理器均能够独立地进行运作。

这样的总线构造决定了传输大量资料所需的总线带宽(BUS BAND)变得很重要。PS 利用了 32bit、33.8688MHz 的高速总线，令其总线带宽达到每秒135MB。

CPU 工作所需的主内存是直接接驳至这条总线上的，由于 PS 采用的是快页模式的 DRAM，所以 DRAM 在满载之前其总线带宽也能达到每秒 135MB。

此外，PS 还额外准备了一条低速的 16bit 副总线，其带宽是总线的 8 分之 1，即是每秒 17M BYTE，这条副总线是用来连接 SPU、CD-ROM 的解码器以及 ROM 的。

至于输入/输出方面，拥有串行同步/非同步以并行同步传输三种方式。使用同步串行传输的是手柄和记忆卡，非同步串行传输用于作通讯对战以及外接 MODEM 的资料传输；并行传输则是预留给外部扩张使用的。

减少画面延迟的特殊设计

为了减小从按键输入至画面输出的时间延迟，要尽可能要减少其中的管道环节，所谓管道，就是必须顺序进行的一道道“工序”。在游戏机中如果从处理玩家操作的手柄信号至输出画面给电视这个过程中所需经过的管道越多，画面的延迟也就越多，例如对于一个格斗游戏，玩家输入角色的必杀技指令后数秒，画面上的角色才出招，这样游戏性便会致命地降低，因此尽可能希望延迟是 0。

以往的家用游戏机因为只有行缓存区，因此 CPU 会把图像资料直接输送到图像处理器，因此图像输出延迟几

乎不存在。相对来说，在业务用游戏机中，CPU 是先把图像送入帧缓存区中，然后再将之送至图像处理器来输出图像，因此这时必定会有 1/60 秒的延迟(每刷新一场要 1/60 秒)。而实际上，由手柄之类的控制器输入直至 CPU 作出反应以执行相应的游戏程序也需要约 1/60 秒，这样就相当于共有二次管道处理，共产生了 1/30 秒的延迟，这是延迟的极限，否则操作感觉便会降低。

但是，为了能够即时进行 3D 画面的绘图，高级的图形工作站大都采用的是管道式作业系统，其原理是先把要处理的工作合并，让数个 DSP(数字信号处理器)来分担。处理工作一般是顺序经过 5 个管道：座标变换/距离分割/透视绘图/材质贴图/图形合成。然而这 5 段管道会引入大约 80ms 的延迟，这是作为游戏机的 PS 所不能容忍的，于是 PS 废除了这种多段管道结构，将工作以并行处理的方式一次完成，达到了作为游戏机所应有 1/30 秒快速反应。

装备几何运算器：GTE

PS 近乎工作站的 3D－CG 机能全仗机内安装的座标变换专用几何运算器 GTE(GEOMETRY ENGINE)。这种极适合并行处理的运算器能够高速地进行 3D 座标计算。

对于多边形的一个顶点作 3D 运算处理，最低限度也需要座标变换及透视变换，因此最少要有 3×3+2=11 次的“积和运算”和 1 次除数处理。利用 PS 的 32bit RISC 型 CPU——R3000 以软件方式处理这些计算，需要 178 个时钟周期。如果是独立三角形的话，还要计算其余两个顶点，因此一共需要 534 个时钟周期。以 33MHz 速度来处理 1 个多边形，便需要 16ms，这样 1 秒只能作 6 万个多边形的几何计算。然而 CPU 除了这个工作之外，还要执行游戏程序。此外如果将 3D 绘图也以软件方式处理的话，这样就会导致 CPU 只能处理约一半，即每秒 3 万个多边形。

而 PS 的 GTE 一口气能用在 22 个时钟周期内执行 3 个顶点运算(乘数 33 次，除数 3 次)。因为时钟速度是 33.8668MHz，所以在 650ns 内便能全部完成，这样 1 秒就可以作 150 个多边形的几何计算，比起单用 CPU 处理快了 25 倍。这就是 PS 拥有强大 3D 机能的秘密所在。

图像处理器：GPU

变换成画面座标的图形，经 CPU 以硬件作 Z 轴排序后(就是以物体所处的空间深度将它们按前后顺序排列)，然后再将它们送到 GPU 去。在 GPU 内的处理器将逐一拆解各个图形，然后把必须的资料送到绘图部分。绘图部分是由多个 DDA(Digital Differtial Analyser，数码细节分析器)来执行，而所描绘物体的修整工作也同时在这里进行。接着，再进行材质贴图与图形合成工作，这些都是利用硬件就能轻松地并行处理的，GPU 也在可能情况下把硬件内部处理并列化，从而实现高速的 3D 绘图机能。

图像合成系统

PS 的 3D 处理是由 GTE 和 CPU 来计算，而 GPU 只处理画面中 2D 图形资料。在 PS 中，和画面平行而没有距离感的多边形，也会当做角色处理，而将它的绘图优先权代替 Z 值，这样就融合了 3D 多边形的资料形式，能把 2D 和 3D 图形在统一的概念上处理。就像 MIDI 乐器以采样音源的波形资料为基础，可以合成出非常自由的音响那样，PS 也是以采样 2D 图形及 3D 模型资料为基础，即时合成出自由的图像，这种新图像系统就被称为“图像合成器”。

压缩图像解码器：MDEC

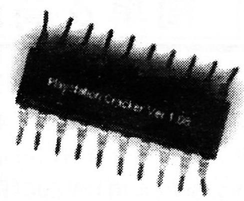
家用游戏机因为成本关系，不能装备业务用游戏机那么大的内存。在有限的内存下，是无法装载太多人物及背景图像资料的。因此，如能把这些资料压缩，只在使用时才把资料即时解压，在某种程度上就可以弥补内存的不足。PS 因此采用了压缩率较大的 MPEG 制式来压缩连续的活动图像。另外，由于游戏机是必须要以 1/60 秒的单位，来对应手柄的输入产生图像，所以仅使用跟图像帧数相关的 MPEG 并不方便。为了独立处理所有的帧，PS 又采用了 JPEG 方式来压缩静态图像。

但是，市面上出售用作多媒体解压缩的芯片，重点在于播放动画，并不是设计给 CPU 用来解压资料。作为游戏机当然希望能够处理自由形状的压缩资料，而且更希望 CPU 能够高速处理这些解压的资料。

于是 PS 把 MPEG 和 JPEG 解码器硬件化做成 MDEC 芯片，它不仅能解压缩 2D 图像，甚至也适用于 3D 多边形的材质资料的解压缩，并且实现不需要再扩充解码器就能重播全屏高质量的动画(320×240 时为 30 帧/秒，640×240 时为 15 帧/秒)。

小资料：PS 主机演进史

最初的 PS 主机(SCPH 1000，牛皮纸外盒)由于没有什么保护，所以能够以先开机读原版盘的密码，然后再换盗版盘的方法来玩游戏。到了第二代的蓝盒 PS 机(SCPH3000，废除了前代独立的 S 端子)，由于在主板及 BIOS 上做了改进，使得用上述的方法已经不可以玩全所有的盗版盘了(尤其是新推出的游戏)。



然而，“道高一尺、魔高一丈”，不管 SONY 如何去想对策，盗版商总能找到方法去破解，在随后推出的第三代黑盒 PS 机(SCPH3500)与第四代绿盒机(SCPH 5000)以及最新的红盒机(SCPH 5500，去掉了独立的立体声 AV 输出端子及 DC 输出端子)中都加入了专用的解码芯片，使得无需引导即可玩盗版盘。目前这种解码 IC 有很多不同种类，不过就是这种方法也不能玩齐所有游戏，仍可能出现无法进入游戏及中途死机的情况，其直接原因在于盗版盘的低劣质量。

游戏制作入门(十一)

TOUCH(接触)Ⅱ

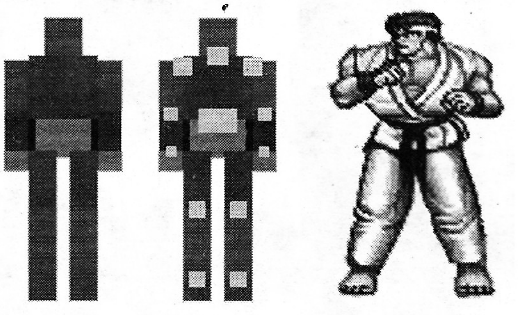
文/魔法师

哇塞!这么快Ⅱ代就出来了，哈哈哈……

上回大致的讲了讲 spirit 之间的 TOUCH，今回对 FGT(对战)游戏解剖一下吧，主刀医师：江湖上自称魔法师的我。考完试了，惊蛰，惊蛰!

人是由什么组成的呢?简单的问题。头(有许多人叫它脑袋)、颈、胸、腰、胯，大臂、肘关节、小臂，手腕、手、大腿、膝盖、小腿、脚腕，脚。哇?那心脏，肺……到哪里去了?(聪明的玩家问)。废话!对战的时候你看得见 KEN 的肺吗?对了，只考虑表面。如上所述，将人物大分 n 块，不考虑显示画面，人就是由标号 1～ n 的 spirit 块组成的。

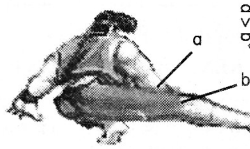
怎么分块呢? 根据游戏的细致程度有不同的粗细程度。在目前的对战 GAME 中，最小的 spirit 块也就是拳头了吧，考虑到人物大小、占屏比例和分辨率，没人会傻到将手指作为最小的 spirit 块，当然了，没准过几天出一个有用手指互搏的游戏(某编：……)。一般来说，以关节为起点，比如肘、腕等，用关节相联接的不能再变化的部位形成 spirit，这样吧，就拿 RYU 来开刀，开刀了!嘿嘿哈哈(某编：要死人了!)看图，spirit 块有头、胸、胯、大臂、小臂、手、大腿、小腿和脚，总共有十五个。如果再细致的分，可以将关节之处也处理成 spirit 块，不过没有什么必要。如图，加上了颈、腰、肩轴、肘关节、腕关节、膝盖、脚腕，spirit 的数量明显增多了，也是很麻烦的，作的不好，还会影响游戏的速度，所以不必太细的。



◀RYU 的 spirit 块解剖图

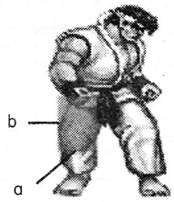
斗士总是要动的，要不怎么格斗呢? 也许可以是两个高手，互相都看不到对手的迅速出招(星矢?)，旁人和玩者只看到两个人站着(或躺着)不动，然后玩者按键搓招，便互相减血，想来也是有趣的紧。哈哈，是高手过招吧。在活动的人物中每个位置的 spirit 块的大小是有所改变的，举个例子：RYU 蹲下踢的时候，大腿的 spirit 活动块是一长矩形，如图，有 a > b，而站立时，是 a < b。所以说，每个人物确定一定数量的活动块，而每个动作的具体形态确定每个部位 spirit 块的大小。他们之间是一一对应的关系，还是很麻烦的。可以用一组数据来表示每个状态块。

状态	站立	蹲下	…
头	$(x_1,y_1)-(x_1+a_1,y_1+b_1)$	$(x_1,y_1)-(x_2+a_1,y_1+b_1)$	…
胸	$(x_2,y_2)-(x_2+a_2,y_2+b_2)$	$(x_2,y_2)-(x_2+a_2,y_2+b_2)$	…
…	…	…	…



◀蹲下扫腿时 a>b。

"……"的数量可是很多的。哦，对了，由于每个人物在屏幕中的位置是不断变化的，用屏幕坐标系已不可以了，所以对每个人物都要有自己的坐标系，也就是说，对每个人物要先确定自身坐标系的原点，比如定在头部的 spirit 上。如图，RYU 头部是 A (x, y) － B(x + a, y + b)，以 A 为 RYU 自身坐标系的原点，其它部位的位置由 A(x,y)而定，上面数据表格中的(x,y)就是在 A(x,y)坐标系中的位置。差点忘了，真不好意思。



◀在站立时 a<b。



◀以 RYU 的头部为原点。

记得上回讲的属性吧，只有完备的设定各状态下的属性，才能获得好的效果。以 RYU 作例子开刀!(某编：又要死人了……)见表吧。

- 一般状态：全身属性为标准属性(即挨打属性)。
- 特殊状态：脚的 spirit 块受重击倒地。

这时不分站立和蹲下，是因为蹲下时，脚、小腿等活动块有重叠，只考虑脚可以简化规则。

防御状态
- 站防：上半身的活动块属于防御属性，下半身为标准属性
- 蹲防：全身防御属性

※特殊：对方攻击属性为空中进攻时，全身防御无效，是一般状态。

攻击状态
- 直立
- 蹲下
- 空中
- 必杀技

攻击部位为攻击属性，有攻击属性时间长短之分。

……(省略了很多)。

这只是例子，实际要麻烦得多，而且程序化的多。对于 RYU 等有飞行道具的人来说，还要加上飞行道具状态的攻击属性。对升龙拳过波之类，也要规定特殊属性。如此这般，实在是太麻烦了，真让人佩服格斗游戏的始祖们，想得

真复杂呀……

然后各种属性 spirit 块之间的 TOUCH，就可以进行比拼了。了解了会动的 RYU 以及属性的问题，下面就是在 RYU 与 KEN 互斗的时候，将其解剖。(某编：KEN 也要拆了。)首先，有两组 spirit 值：RYU 和 KEN 的，又是一大堆数据。RYU 自身坐标原点是 RYU(x,y)，KEN 的是 KEN(x,y)，衍生出一堆自身 spirit 块的坐标值，RYU(x,y) 系下的为头(x,y)，拳(x,y)……，KEN 的也是如此。但是这是在两个不同坐标系下的值，是不可以直接比较交集，找 TOUCH 的。要把 RYU(x,y) 系和 KEN(x,y) 系的坐标映射到全屏坐标系中求交集。

RYU：(全屏中)头(x,y)→RYU(x,y)
KEN：(全屏中)头(x,y)→KEN(x,y)

RYU：→头(x,y)－(x+a,y+b)，拳，……
KEN：→头(x,y)－(x+a,y+b)，拳，……

RYU：→全屏坐标系中头(x,y)－(x+a,y+b)，拳，…
KEN：→全屏坐标系中头(x,y)－(x+a,y+b)，拳，…

→如果交集存在，再判断各自属性

→结果，谁打了谁。
可怕的麻烦。



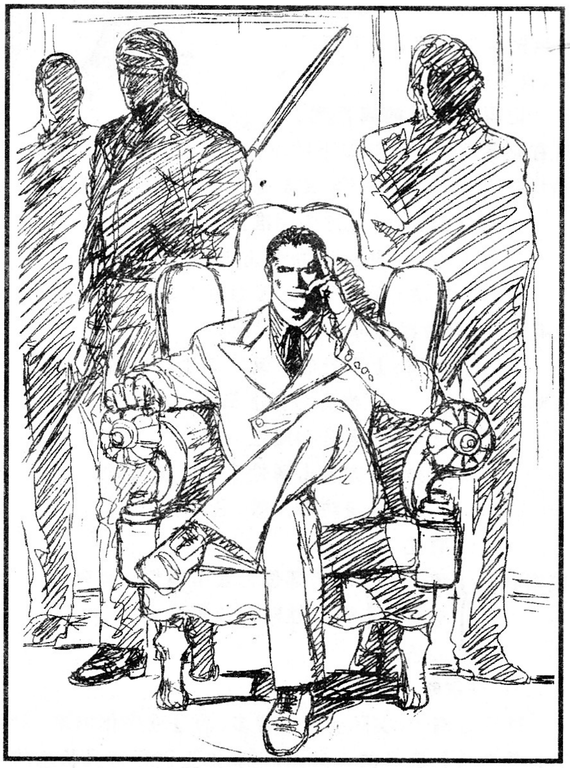
讲到这里，大家也差不多明白了 RYU 和 KEN 是怎样互斗的了。下面是一些容易出现的问题。

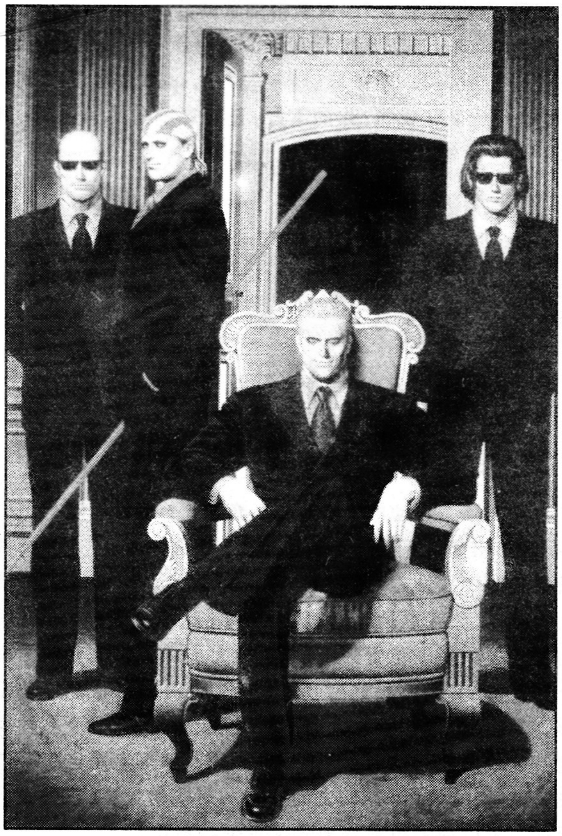
RYU 在发波动拳时，呈弓箭步，后脚与地面呈 45 度左右，问题出现了，由一个 spirit 来表现大腿部分，就会有约 1/2 的地方是虚的，也就是隐藏 spirit 部分区域上对于图象 spirit 不存在实物体。如果在 STREET FIGHTER 中存在这种情况，当 KEN 在 RYU 发波动拳时背向跳起踢，恰好踢到虚的部位，RYU 也会中招！有许多游戏(不光指 FGT)中都会出现这类现象。怎么办呢？从超任上看到，超任上 spirit 大小一定，人物都由统一大小的 spirit 块组成，很少有出这种情况。对电脑来说，就是要增加 spirit 块的数量和减少 spirit 块的大小，才能达到细致。

总有这样的传说，某些 ACT 和 FGT 中 1P 占先，这就是谁先 TOUCH 谁的问题。这是一个流程的问题，针对不同 GAME 有不同的方法。贴图和判定的时序前后也很重要，就是受键控后先贴图后判定交集属性，还是隐藏 spirit 先动然后再贴图，这直接关系到 GAME 的优劣。

哟，时候又不早了，今儿就到这里吧，我斗恶龙去了。(与龙哥无关)

责编：H·Man

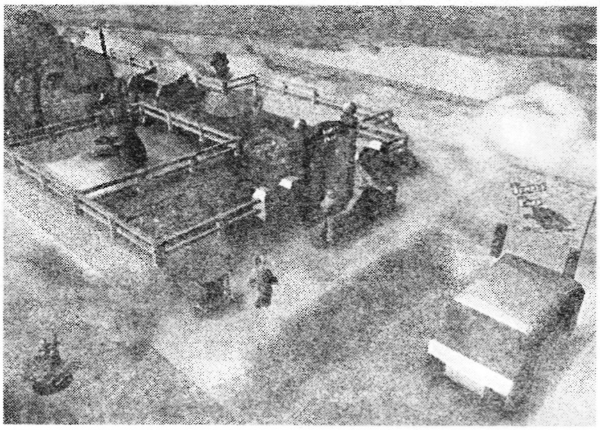


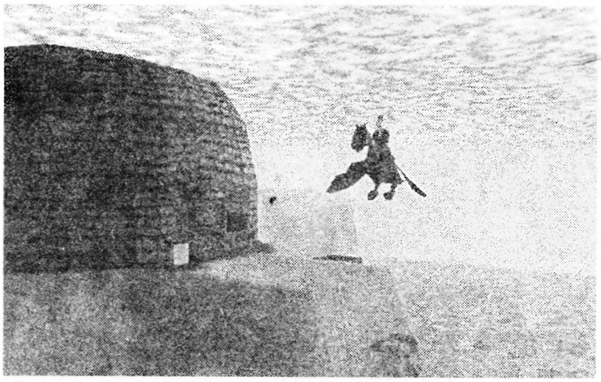


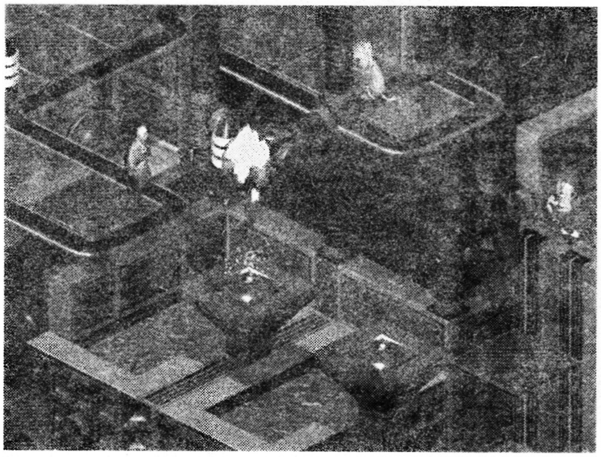
▲▶著名的《REAL BOUT 饿狼传说》的原画之原稿与成稿。

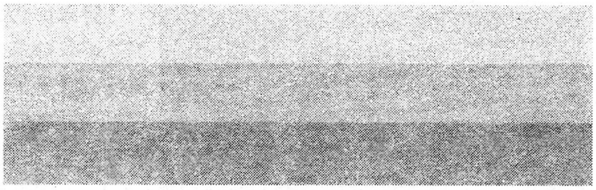
每月一文



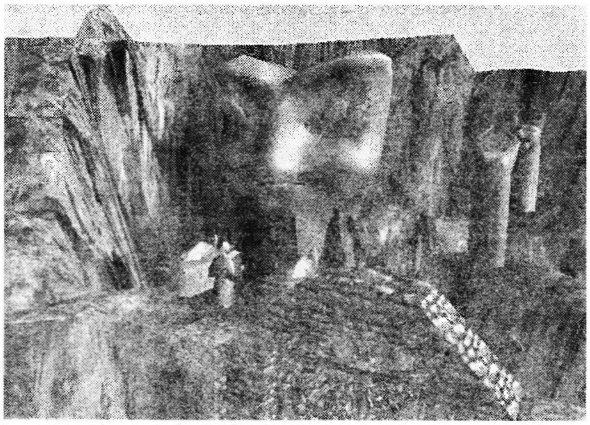




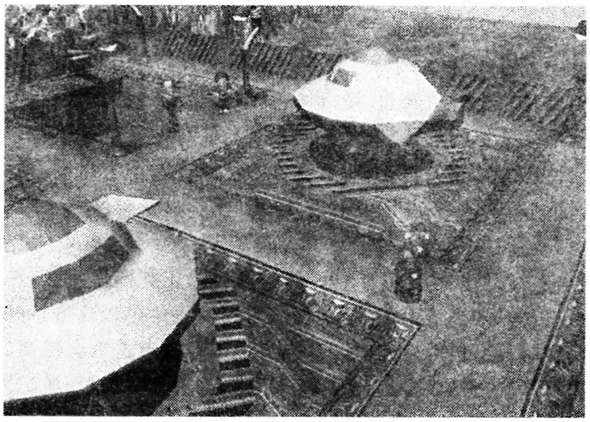




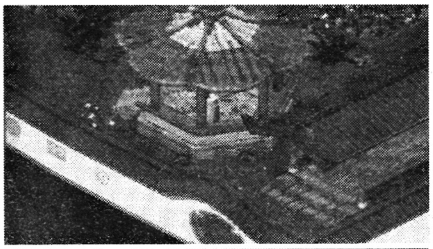
上期的做法其实挺过瘾的，不用写很多的文字就介绍了游戏。打算这次还是这样做！

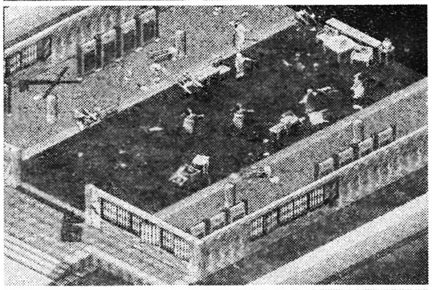


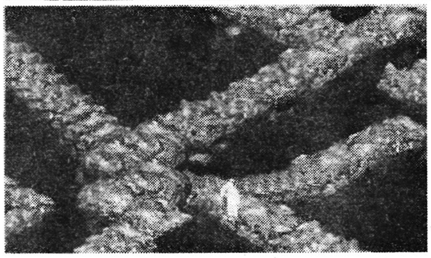
《Little Big Adventure》在欧洲卖得很好，改个名字叫《Twinsen Relentless》在美国卖得也很好。Acitivision 认为应该制作一个续集，这就是这次介绍的《Twinsen' s Odyssey》(《双子星漂流记》)。游戏依然保持一代时的特点，场地景物用 3D 建模，人物与物体采用 polygon 。人物的动作应该是更加细腻，更加平滑。新作中加入了视角的变换，一共有四种视角，不会产生视线死角。目前可以了解到了也就是这些了。由于这次 Adline 与 Activision 合作，而不是发行一代的 E.A ，所以在国内《双子星漂流记》应该不会再是电子艺界做代理了。不过按照常理，Adline 的软件通常是在美国由 Activision 代理发行，而在亚洲则由 Virgin 代理发行，国内现在可是有不少家 Virgin 代理哟！



天龙八部







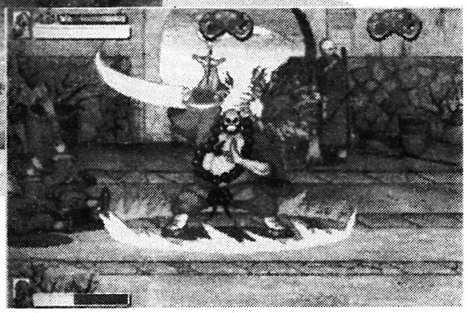
智冠的《天龙八部》终于要完成了，抢在最后上市前再来象大家介绍一下。游戏的第一部是以段誉为主角的，剧情我想这里就不用多说了。游戏的特点在于采用高解析真彩色的画面，人物与景物都是采用 3D 造型。不过有一点笔者有些担心，就是 3D 的人物与 3D 的景物如果搭配不好会显得很生硬，很假，不知道《天龙八部》的制作组功力如何。游戏中也有战斗，hehehe.. 别看段誉不会什么武功。《天》中的战斗可谓开了电脑中文 RPG 的先河，采用即时出招战斗系统。每一个招式都有自己的按键组合，而且据说招式还很多，这样一来，就有点玩格斗游戏的味道了。迷宫也是 RPG 游戏中不可缺少的。《天》中的迷宫也加入了新花样，迷宫不仅有三岔口、十字口，还有上楼梯和下楼梯，啊呃！难度又增加了！



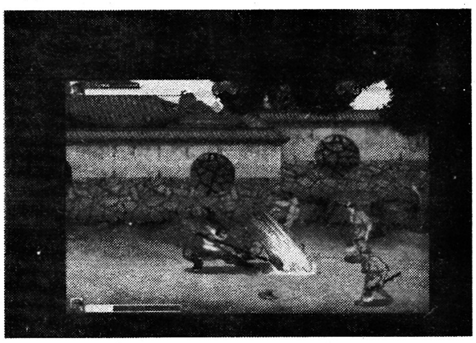
水浒传

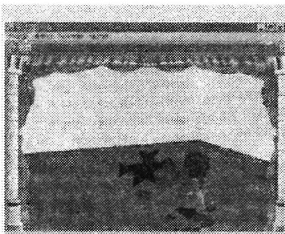


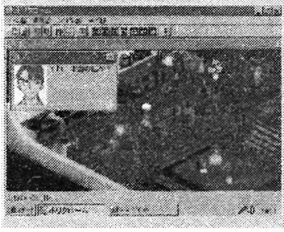


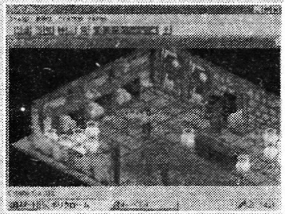


前两期曾报道过的熊猫公司的《水浒传－梁山英雄》已经有画面了。还记得以前熊猫出的《西游记》吗？这回的《水》还是那样的横版动作游戏。游戏采用 320X200 与 640X480 两种解析度，以适合不同口味的玩家。玩家在游戏中可以选用"豹子头"林冲、"花和尚"鲁智深，"青面兽"杨志和"鬼灵精"锦儿（梁山第一零九 ....？）进行游戏，而且根据剧情的发展，林冲还会换换行头。制作组还神秘兮兮说还有隐藏人物，哼，我猜又是赵子龙。记得街机上的《吞食天地》可以三人同时游戏吗？没什么新鲜的，《水》也能三人同时游戏，就是不知道操控起来会不会很吃力。《水》中的招式也是很多，除了一般招式，还有特殊攻击。特殊攻击就是当蓄力槽满了时，就可以发出的超级攻击！游戏里的人物还可以升级，升级后不但一般攻击力会提高，连特殊攻击的攻击也会提高。可能您会说当时的《西游记》短短的，不过瘾。没关系，《水》的场景比《西》要长得多，而且还有很多隐藏的宝物！甚至还可以与场景里周围的人物对说，以获取秘密的消息。不错，好久没有玩到这般过瘾的游戏了（现在听起来就很过瘾）。



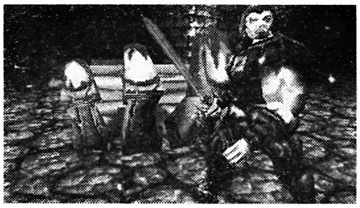


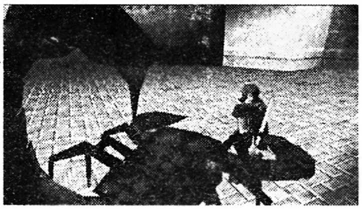


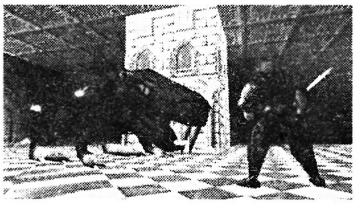


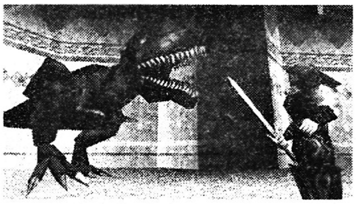


《魔石神剑录》是一款移植自日文 Windows95 的 RPG 游戏。游戏叙述主角李克与同伴们去寻找自己的父亲的故事。游戏的主要特点,也是这个游戏最吸引人的地方,就是游戏里的所有场景与人物都是 3D 的。场地与景物都是事先做好的 3D 模型,人物以及一些会动的东西则是即时运行出来的 Polygon。战斗时也是 3D 的,每当遇到敌人,画面就会象大多数 VR 格斗游戏一样先将场地转一圈,接下来的战斗也是 3D 的,并且视角也会经常变换。另外,游戏中的人物也十分有性格,这也是日式 RPG 的主要特点。因为游戏是 Windows 95 平台上的,所以播放的音乐都是 MIDI 的。呵呵,羡慕别人在玩 Play Station 的《FF7》吗?咱们有《魔石神剑录》呀!(Windows 95 版的《FF7》还是没有什么消息)

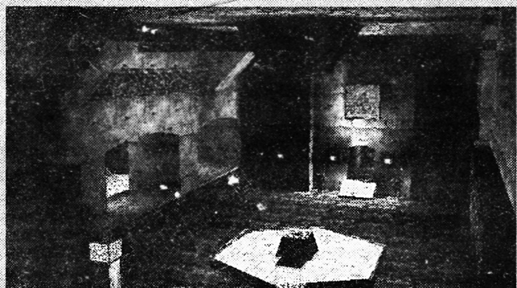








Eidos 公司以前的确没有什么名气,就是因为去年年底代理发行了 Core 的《TombRaider》就一下子红的不得了。目前 Core 除了在考虑关于《TombRaider 2》的问题,还在制作一个名为《Deathtrap Dungeon》(《死亡陷井地宫》,以下简称《DD》)。这款游戏是延用《Tomb Raider》的引擎制作的。故事是根据同名的比较畅销的奇幻小说改编的。游戏还是采用《TombRaider》的游戏方式,不过不再是用枪,还是用剑与魔法(应该是有魔法的吧?)。据介绍说,因为游戏中怪兽的 3D 造型太过细腻了,所以在游戏中可能很少能见到同屏有一个以上的敌人出现,hehehe.. 这到底是好还是不好呀。玩家不禁会担心自己的电脑是不是玩得起来这个游戏了,制作公司透露,在最低档的 Pentium 上,借助 Direct3D 的功能,至少可以达到每秒 16 到 20 帧画面。

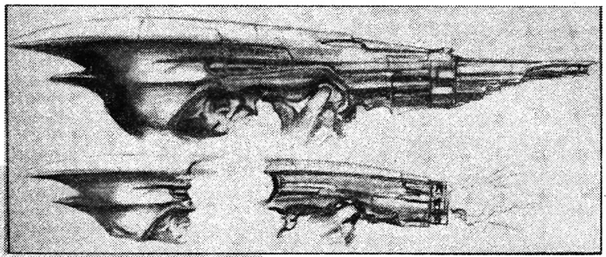


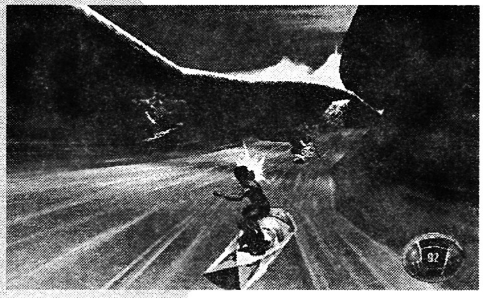
Dark Vegeance 是用一个类似(或者就是)Quake 的引擎制作的带有 RPG 成份的 3D 动作游戏。玩家在这个游戏里可以选择去扮演不同的职业,不同的职业有着不同的能力、武器或是魔法。并且,通过长时间的战斗,游戏还可以将经验值转换成等级提升。游戏中的一些都是真正的 3D 造型。游戏将会支持 Intel 的 MMX 芯片和 3D 加速卡。支持 32 人在网络上对战或者是组队冒险。无疑,《Dark Vegeance》即能讨好奇幻 RPG 的玩家,又能讨好喜欢象 Quake 这样的 3D 动作游戏玩家。

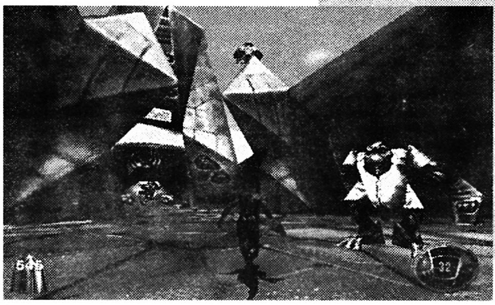


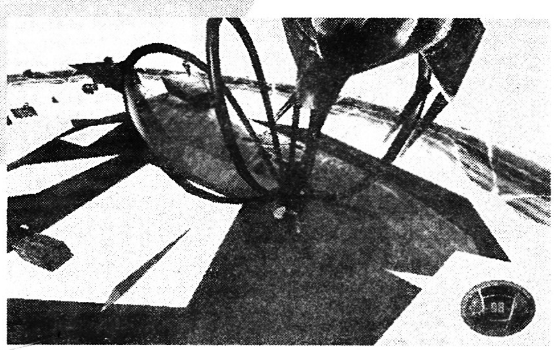


由 Shiny 娱乐公司制作的 3D 动作射击游戏《M.D.K》终于放出了试玩版了!《MDK》的故事背景是在未来，主角是一个身穿特殊战斗服的狙击手，平时狙击枪是握在手里扫射，狙击时则把狙击枪带在头上。所以在游戏中，一般画面是 3D 第三人称追尾视角，而在狙击时画面变成在狙击枪里瞄准的样子，还可以清楚地看到敌人的面部表情。主角还有一项滑翔的本领，在跳起来时，只要一直按住跳键，就可以滑翔。过关有许多不同的条件，如在试玩版中的狙击远处的弹药箱，收集迫击炮弹去炸毁目标等等。由于游戏的画面非常细致，解析度很高(即使是选用低解析)，所以游戏只支持 Pentium 级的电脑，分为 Dos 版与 Windows 95 版。









Hot News

1、WESTWOOD 将于今年春季推出 DVD 版的 C&C。这个版本将会有增强的声音图象以及 MPEG－2 的动画。

2、SEGA 将于明年年初推出 DVD 版的 VR 战士 PC 版

3、LOOKING GLASS 公司已经加盟了以发行《TOMB RAIDER》一炮而红的 Eidos 公司，签定了四年的合同

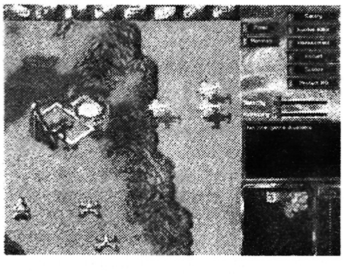
4、据悉 MAXIS 公司目前正在策划开发《SimCity 3000》

5、牛蛙公司的创立者，也是该公司的核心人物 Peter Molyneux 目前打算单开一间新的公司，并且将考虑加盟 Eidos 公司

6、Psygnosis 公司宣布今后他们发行的 PC 游戏都将支持 3D 硬件。

7、Acclaim 与 Spectrum Holobyte 公司正在为 Magic: The Gathering 这一游戏的版权问题打官司。

8、磐石公司 (Monolith) 宣布他们已经从 3D Realms 那里获得了 Blood 的一切版权。



9、Blizzard 的老资格游戏设计师 Ron Millar(曾设计过 Warcraft, Warcraft II, Diablo, StarCraft)，目前做为创意顾问加入了 Activision 公司的“黑暗统治”计划。

10、Eidos 已经同 DOOM 的创造者 John Roremo 的新公司 Ion Storm 签定了分销协议。Ion Storm 公司的组成非常有趣，John Romero 来自 idSoftware，Tom Hall 来自 3D Realms，Todd Porter 以前曾在 Origin，SSI 和 7th Level 工作，Jerry O'Flaherty 也是来自 7th Level。

11、SEGA 公司宣布新的移植游戏《Virtual On》会支持 Intel MMX。

12、《Tomb Raider》的制作公司 Core 前一阵宣布他们将考虑开始进行《Tomb Raider 2》的开发，二代中将会加入两地间的赛车模式和多人对战模式。

13、Chris Roberts 离开 E.A 后开办了他自己的新公司 Digital Anvil。结稿前接到消息，目前 Digital Anvil 已经和微软签定了发行合同，Digital Anvil 同时也获得了不少开发经费。

14、已经宣传了很久的很酷的 3D 动作游戏《Into the Shadow》目前据报道已经夭折了。

15、游戏制作公司说话不算数已经是司空见惯的事了。Acclaim 说要移植《X－Men》，结果还是取消了。《真人快打》的制作组说去年底就要推出《真人快打三部曲》PC 版，但前两天又说制作 PC 版的确在计划中，但是还没有动工。另外告诉《真人快打》迷们一个好消息，《真人快打 4》的 demo 已经出来了，不过只是一小段动画而已。动画里的 3D 造型的雷电、刘康、桑娅和 Sub－Zero 看起来真的很酷。

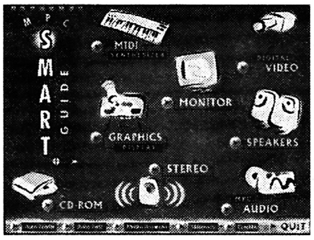
责编/软体动物



感谢智冠(北京)分公司张志宏先生提供资料

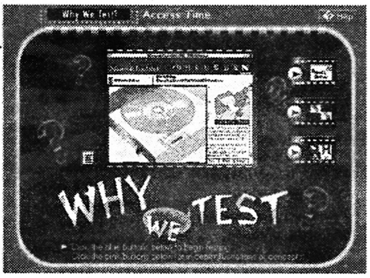
非常多媒体天碟

四年前，多媒体还是一个很神秘的的词，大家大多只是听说过，真正能接触到的还是很少。记得当时本人在北图参加王码电脑办的电脑展时，看到有几台从新加坡运来的带有单速



斯王子二代，国际象棋之类的），有声有色，看得本人目瞪口呆。后来又过了一年，这些多媒体产品开始大量的进入国内市场。那时本人最喜欢去看各种计算机展览，因为每次展览上都会出现一些很新鲜的东西，而且还可以找到许多游戏。也就是那时，本人得到了自己第一块声卡（一块很烂的声卡，不过出声是没有什么问题的），从此宣告进入多媒体领域。时间过得很快，转眼97年了，多

CD－ROM 和 Sound Blaster（当时的声霸卡可能还是 1.0 版的呢），正在演示几款游戏（好象是波



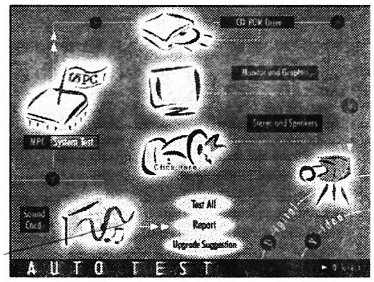
媒体技术已经深入到千家万户中，“多媒体”一词已经象“尖椒土豆丝”一样那么的平凡、大众和不值钱。进中关村看一看，买一台性能还算说的过去的多媒体电脑已经要不了多少钱了。随处可以听到“昨天我爸给我买了一套多媒体”的声音，很多人要买电脑时都不说买电脑，而改说“我要买多媒体”。但是，看看这些套装的多媒体电脑，价格可能很便宜，可是你要是仔细的分析一下它的各个部件，会发现它甚至连 MPC 1 的标准都没有完全达到。再来问问这些满嘴“多媒体”的用户什么是多媒体，他们大概最多只能说出“声霸卡”“解压卡”“光驱”这些听来的词儿，再深问一下什么是“波表合成”、什么是“光驱的 Access Time”，回答只是一脸茫然。就这样，不知道什么是多媒体的多媒体电脑用户买了说不上是哪一级 MPC 的多媒体电脑。为此，有这样一张光碟诞生了，它就是丙扬资讯的《非常多媒体天碟》。这张天碟集教育软件与测试软件于一体，目的是在于告诉您到底什么是多媒体，告诉您那些以前只是会说但不知道是什么意思的词到底是什么意思，并且帮您全面的测试您的多媒体电脑到底如何，在测试完后，它还会给您提出建议，告诉您下一步您最好升级您的电脑的哪一部分。您用过这张光碟后，不仅将会全面的了解了什么是多媒体，还可以全面了解自己的多媒体电脑到底属于什么档次，可以说是一举两得。

下面就简单介绍一下这张光碟都有什么功能：

1、Auto Guide

这是一个给新用户的光碟操作教学演示，有旁白和图片说明。

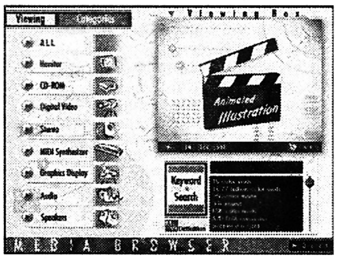
2、Auto Test



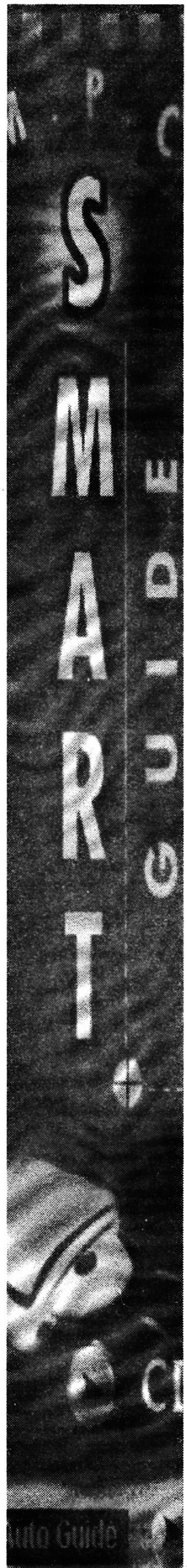
自动对您的电脑进行全面的检测。它会自动执行对 MIDI，显示卡，显示器，光驱，音箱的各项测试程序。其中有一些是要用户回答是或否的，互动性很强，用户只须根据自己实际的感受回答即可。如检测声卡的左右声道时，系统会分别从左右声道发声，并且问用户听到的声音是否正确，除非是没事闲得了，否则我想大家都会按自己实际的情况回答的。

3、Media Brower

这里就是边教边测了。它首先把多媒体配置分为几个部分，有光驱、声卡、音箱、显示器、显示卡、MIDI 和立体声等。而每一个部分都分为教学和测试两个部分，先是告诉用户关于当前测试单元的技术概念与有关数据，然



后就可以测试该项设备的指标。尤其笔者认为非常好的是在 MIDI 的测试部分里，软件的作者把一首 MIDI 乐曲经由 FM，MIDI MAPPER，AWE32 以及专业 MIDI 器材发出的声音录制成

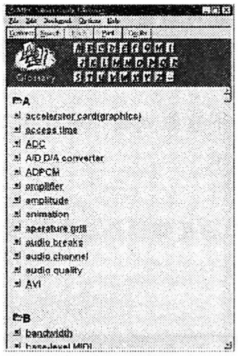




Wave 文件，这样一来即使是一个只有 FM 卡的用户，在测试过程中也可以听到同样一首曲子在 MIDI 卡上播放的效果。如果您一直是一个 FM 卡的用户，初次听到 MIDI 的效果您一定会感觉很奇妙的。

4、Glossary

词汇表！这里列出了很多（不知能不能说是全部的）多媒体技术词汇，并且按英文字母顺序排列。这里面有对什么是 MPC 等级标准，



什么是对于对多媒体只是一知半解的用户来说，这是一书很好的教科书。如果您以前曾经因为“半瓶子醋”而闹笑话的话，读完 Glossary 您会发现您至少已经可以说是一个小专家了。

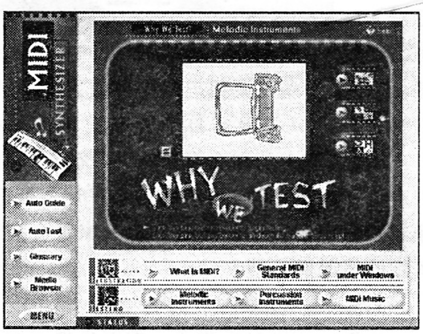
这张光碟的界面制作得非常好，不仅美观，而且很简洁，让用户一看就知道该怎么使用。这也正是使用 Director 制作软件的好处。在这张光碟里，到处可以看到各种各样的小动画，在教学中，在测试中。这样小动画都是精心制作出来的，都具有一流的水准。

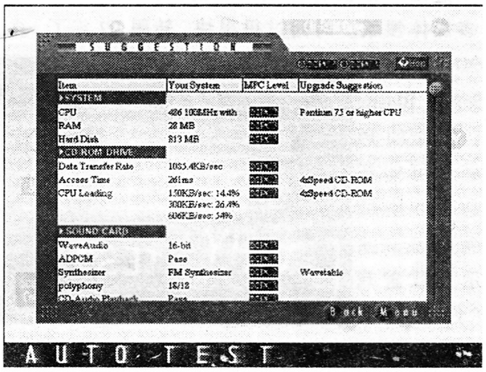
当然，仍然有一些问题存在。1、在检测光驱的 Access Time 时，笔者用来测试的松下四倍速及八倍速光驱都被认为是双速光驱，搞得最后的升级建议里总是让笔者去卖一个四倍速光驱。也不知道这是 bug 还是这两个光驱的质量都有问题还是这两个光驱已经用得时间太长了（实际都不到一年）。 2、这张光碟里的旁白都是中文的，但是说话的语气怪怪的，尤其的英文单词。玩完这张光碟下来，笔者开始怀疑自己的英文是不是学得有问题了，为什么很多词的读法都与光碟中那位小姐不一样呢？3、不知这张光碟是什么时候开始制作的，但从支持 AutoPlay 来看绝对是支持 Win95 的，可是光碟里却没有对 Win95 的 Direct X 等这些特殊功能的测试。

这张《非常多媒体天碟》真的是很好玩，也很有用。一般用户买来学习学习多媒体技术，测试测试自己的电脑，而多媒体电脑的销售商则可以在销售时给客户演示这张天碟级的多媒体光碟，以展示自己的电脑的强大功能。来，大家一起真正的进入多媒体领域吧！

文/软体动物

测试光碟由北京双语公司提供





测试配置：

PC 1	PC 2
Intel 486 - 4/100	Inter Pentium 133
28mb RAMs（很怪是吧）	32mb EDO RAMs
Cirrus Logic 5424 显示卡	S3 3D S600 显示卡
Creative Labs Sound Blaster 16 VE 版	Creative Labs Sound Blaster AWE 32 ADSP
Panasonic 8X CD - ROM	Panasonic 4X CD - ROM
Windows 95 英文版	Windows 95 英文版

WaveTable 模拟软件：Roland Virtual Sound Canvas
Yamaha Soft Synthesizer
WinGroove

测试结果，除光驱部分数据有误外，其它结果都很正确。

网上武器屋

文/Psych²OIC

版面不多,废话少说!各位一定知道什么是动画 GIF 吧,这次就向大家推荐三个制作动画 GIF 的软件。

Gif Construction Set

这是由一直在制作开发 Graphics Workshop 的 MindWorkShop 公司制作的，目前最新的版本是 1.0P3。GifConSet 的优点在于体积比较小,并且使用非常简单,很少的几个菜单和按钮用户一看就明白，适合初学者使用。近来比较新的版本里已经加入了一些制作非常流行的效果的功能，如制作 Banner （标牌），Transition(转变效果),彩色滚动广告灯等，用户只需输入文件名和选择一些 选项，然后就会自动生成一个动画 Gif。也加入了转换 Avi 到 Gif 的功能（当然不会有声音了），不过比较简单,没有什么特殊的。还有一项超级压缩功能，可以稍微缩减一下 Gif 的容量。

http://www.mindworkshop.com

Ulead PhotoImpact Gif Animator

Ulead 是一个比较有名的图形软件制作公司，产品有 PhotoImpact 等。该公司最近开始重视网络图形处理软件的开发，除了这次要介绍的 GifAnimator，还有优化图形的 Optimazer，Photoshop 的图形优化 Plugins SmartSaver 等。Gif Animator 对于自制 Gif 和从 Avi 转换 Gif 的功能制作得都比较全面。自制方面,有标牌效果、转变效果、颜色交替变化效果、转动方块效果。Avi 转换方面,用户只用定义好色盘，就可以自动生成。有一项比较实用的 Gif 优化功能，它可以自动清除每一帧画面里的多余数据，以达到缩小容量的作用。

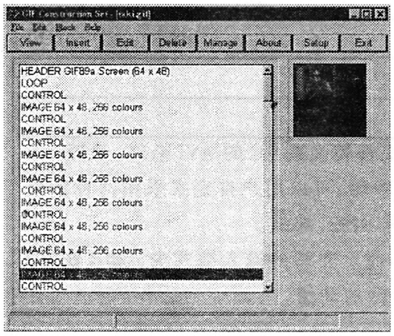
http://www.ulead.com

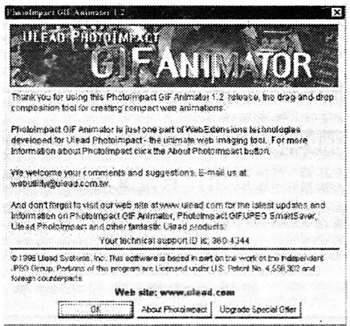
VideoCraft Gif Animator

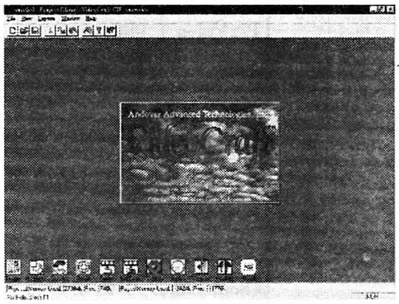
由 North Coast 公司开发制作。从名称可以看出该软件主要是突出 Avi 转换 Gif 的功能。的确 VideoCraft 有着很不错的 Avi 转换功能，不仅仅是一般的转换，还可以做出各种电影效果，如淡出，溶化等等。另外,有剧情流程编排功能,用户可以很有条理的分段制作效果，然后再组合。VideoCraft 还带有屏幕捕捉的功能,可以做为抓图工具使用(不过笔者从未用过)。VideoCraft 的缺点在于使用复杂,按键又没有“气球提示”功能,必需边看帮助边学习如何使用。

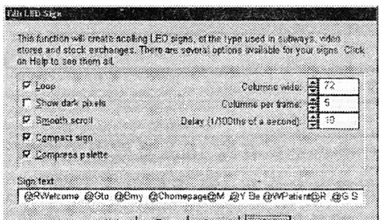
http://www.andatech.coms

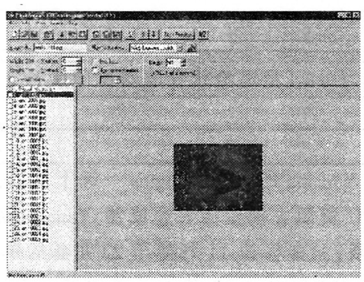
以上介绍的三种动画 Gif 制作软件虽然各自有点小缺陷，但是功能都很强大,建议喜欢制作动画 Gif 的朋友不妨三种都安装使用。

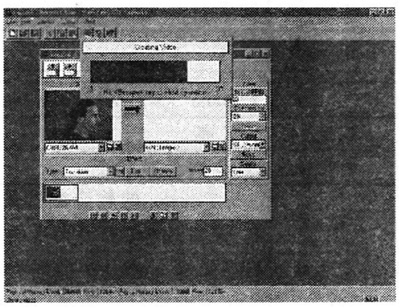














新软件 Update!

文/Psych²OIC

又到了新软件 Update 时间了,来,大家一起看。

	ESnes 0.09b
容量	156k
平台	Dos,Windows95 Dos Pormpt
介绍	ESnes 是目前比较被看好的超任模拟器,0.09b 是结稿期前两天的最新版本。由于是 Dos 下的模拟器,所以图象只有 288X272,不过看起来已经和大部分的 320X200 的游戏的效果一样了,加上大部分超任游戏的美工都不差,所以不会觉得粗糙。ESnes 目前功能还十分有限,如只能支持 SMC 格式的超任游戏,没有任何音乐或音效,不支持手柄,存储功能比较差等等。但是就画面质量、运行速度及运行成功率来看,都强于以前介绍过的 SPW。ESnes 的升版比较频繁,进入 97 年后已经升过不知多少版了,最近更是一周内就升级了三次。另外,ESnes 是免费软件。
下载结点	http://www.gsyc.inf.uc3m.es/~calb/esnes/
Homepage	http://www.gsyc.inf.uc3m.es/~calb/esnes/

	iNES 0.6r(只有注册版)
容量	130k
平台	Win32 或 Windows95
介绍	iNES 是目前运行得最好的三个任天堂 FC 的模拟器之一,也是模拟器之父 Marat 的作品之一。0.5r(r 为注册版)比 0.4 版新加入了声音的模拟以及手柄的支持,并且增强了"游戏的可执行性"。最新的 0.6r 只有注册版,也就是说只有注册了 0.5 版的用户,才会收到 0.6r 版。0.6r 版的"游戏可执行性"更强。但是因为加入了声音及手柄的模拟,使 iNES 的运行速度变慢了(原 0.4 版不支持声音时,在 486 上运行得很顺畅,但现在不行了)
下载结点	http://www.freeflight.com/fms
Homepage	http://www.freeflight.com/fms

	PsxVideo 1.0b6
容量	74k
平台	Windows95
介绍	很令人激动的一个软件。可以把 PlayStation 游戏光碟里的电影文件转换成 PC 的 AVI 格式。支持 .str 和 .mov 格式,可以输出到 .avi 文件。可以用户自定义每秒钟的画面帧数,可以用户自定义采用何种影像压缩格式(需 Windows 已经安装)。未来的版本号称可以直接输出到 MPEG 格式。 缺点在于速度比较慢,压缩一个两千帧左右的动画要近一个小时。支持的输入格式少,如《铁拳》《Soul Edge》中的动画格式就不支持。如果不注册,则只能转换 5 秒钟的动画。
下载结点	暂无
Homepage	暂无

	Yamaha Soft Synthesizer Trial Version(雅玛哈软合成器试用版)
容量	3.X 兆
平台	有不同平台版本
介绍	Yamaha 的软合成器是与 Yamaha 的 MIDI Plugins 一起下载的。软合成器是在有纯 16bit 音效卡的电脑上,通过软件,占用大量的 CPU 资源去模拟波表合成器。Yamaha 的软合成器允许在 486 级的电脑上使用,但是因为 486 CPU 的能力有限,只能模拟 11 兆赫与 22 兆赫的单声道,并且不允许混响(在 Pentium 级的 CPU 上则可以)。另外,如果是 486 级的电脑,建议不要用 Yamaha 软合成器做 Netscape 的 MIDI 播放器,而只做为一般的 MIDI 播放器,因为 Netscape 同时需要大量资源运行,超载会引起系统当机。
下载结点	
Homepage	

金盘新作

雪耻一日

—《鸦片战争》简介

PC486/66 WIN3.1 WIN95
内存 8MB
倍速光驱

一百五十余年以前,清政府腐败无能,昏庸无用。这时的英帝国主义因为在与我国的贸易中一直处于人超的情况,便黑心地开始向我国输入鸦片。最终导致了第一次鸦片战争。此后的结果,众位只怕不用我说也知道,就是我们民族,一百余年的惨痛血泪史。这段时间里我国受到帝国主义的残酷压迫,他们从我国攫取了数以亿计的资金,因此飞速发展,把贫穷和落后留给了我们民族。作为有血性、有民族自尊心的中国人谁不为此痛心疾首。现在我们终于有了扬眉吐气,傲立于世界民族之林的一天,难道你一个中国人,没有想过改变一切,从头再次决定我们民族的命运吗?不过,你也许会说那一切已成为过去,但前世不忘后世之师,鲁迅先生也曾经说过:"真的猛士,敢于直面惨淡的人生,正视淋漓的鲜血"。在今天你有了改变历史的可能。你现在有机会亲手决定我们民族的命运,彻底打败英国殖民者,叫侵略者们有来无回,打得他们狗血喷头,狼狈逃窜。北京金盘公司全力制作的《鸦片战争》给了你这个机会,让该死的英帝国主义侵略者们见鬼去吧!叫他们葬身鱼腹,让他们知道中国人民铁拳的滋味,让他们有如枯叶般地被风吹到九霄云外去,我坚信,作为一个游戏高手的你,不会让中国人再次失败。

这个 SLG 类型的游戏,实时地模拟了清军与英军的几场关键性的战径,而你首先是资金紧缺,身无分文,整个一个穷光蛋,money 虽不是万能的,但没 money 是万万不能的,你只能先从争取资金开始,竭力"骗取"各位大人对你的信任。有了钱,才能整顿武备,筹集军力,与敌一争高下。基于以上的原因,身为举子的你来到京城,京城鱼龙混杂,情况十分复杂,如不了解情况,胡乱发表意见,就难免脑袋搬家。虽然你对"募捐对象"有十种不同的对付方法,但稍不留意,就要吃竹板子炒肉。吃三闪就要见马克思去了,因而就必须十分注重消息来源,京城里有师爷和门子,都有些小道消息,准与不准就难说了,举子自己揣摩着。选择策略吧,小心大刀一下,脑袋不翼而飞,一般战前皇帝及主要大臣给的钱多些,战胜后皇帝和主战派给钱很多,战败后亲和派给的多。有兴致的话可以一一听取消息,争取全部资金入帐,自然过关难度下降不少,终归钱多好办事不是。如果没有耐心,则也可少赚一些,快速进入战役,凭本事以少胜多,也无所谓。不过客观地说,敌军武备比我军厉害不少,以少胜多颇有些难度,还是多弄些钱,多买些装备,过关就来得容易些。

铁到手了,下面要与英军真枪实炮干仗了,想来各位大虾 SLG 水平都也已达到 n 级,菜鸟吾也就不在关公门前要大刀了。但仍要提醒众位大虾几句,其一,该游戏采用了半即时制,所谓半即时制,即一段时间内没有操作,即认为指挥结束,敌军开始进攻。希望大家不要在战斗进行中离开,以免无端失败;其二,兵种颇有一些,更是各有各的用,有些有用。大虾们请自试之,想来大虾们对兵种相克也颇有造诣。能从中找出相克的关系最好,找不出来就不妨不买,以免费钱;其三,大虾们无疑对升级都不会吝惜 money 的,但据我所知,颇有一些以高手自居者,从不升级武备,却往往无往而不胜。但在此游戏中我方的武备与敌相差甚远,敌船坚炮利,这在当时是不争的事实,打起仗来,难度就大,劝菜鸟定要以升级为本。钱是身外之物,手执利器方能履险地如平川,争取更大的胜利。

我军共有五类武器,可升级武器可从普通的炮台可一直升级到龙级炮台,威力增大 10 倍以上,防御度也大增,铁炮可由 800 斤升级到 2800 斤,双帆战舰也可一直升级到钢甲战舰,辎重舰,运兵船也可一直升级到铁甲级的船、威力均陡增数十倍。升级到最拍,敌舰相对我舰就成垃圾了。以精锐武器对付垃圾的快感,想来众大虾都体会过,其爽只怕也不可言传了。总共 144 个地图分场景,规模十分宏大,每一个分场景都有一个全景地图,均可以进行战争。出场人物超过 50 个,均有头像,其中有 NPC 若干名。每个出场人物都有基于

史实的明确的说明，这些人的能力也是根据史实来确定的。爱国名将林则徐、关天培，邓廷桢等人均可为你的部将和战友，你可指挥他们战败敌人。你也可遇到琦善等卖国投降派，你可弃去之，也可利用这些卖国贼、这些低能儿取得胜利，那你的水平可就是 Top Gun 中的 Top Gun 了。所有这些都是游戏的精华所在，你们可以在 144 个精美的战役地图中肆意冲杀，在任一战场中聚歼敌人，但敌人在你进攻时也在进攻、可能你忙于前线杀敌时，敌人已经抄了你的后路，使你一败涂地，战略图上进攻时，战役图上的敌人状况不可见，更提高了游戏的挑战性。如果你没有准备充足的力量就冲杀了过去，往往会攻击力量不足，导致惨败，还要注意水陆战场的不同，光是水军有时面对敌已登陆的陆军无可奈何。

本游戏的主要游戏点在于战役。本游戏节选了穿鼻洋海战、舟山抗战、广州抗战、镇海抗战、长江下游抗战，五次主要战役。首战本应简单，但却反而比较艰难，我军的装备比起敌军来，简直可以说是一堆垃圾，敌军装备的战斗力常常是我方的几倍，用此垃圾装备胜精锐之敌，实难为也，故胜后也颇觉痛快，大角、沙角应留下一人防守。不知众位可知影子战法，这可是本游戏的无上秘技，希众菜鸟认真体会之。如战胜，得银甚多，不妨改造装备，以利其器，改造可是立竿见影的，但第一次出来也不过是比垃圾强一点的上级垃圾武备，用于作战还是有些艰难。炮台倒还是一种利器，但范围有限，又不能移动，只能用于固守。我军的战舰与敌战舰性能差得甚远。至于步兵骑兵也都没什么大用，往往被敌人乱炮轰尽。我军在城门处有特别优势，攻击力上升三倍，可好好利用之。武备越往后改造，武器就越先进，当然代价也就越大。游戏中战胜了才有改造，战败就不能改造。没有了精良的武器，就更容易失利，这下去要取胜就更有难度了，这就成了恶性循环，所以为了能顺利胜利起见，最好保证次次胜利，这样以后胜算就更大，而选择不升级，无疑是挑战更高难度，必为那些喜欢更高难度的玩家所喜。作为中国人，你还是应该让中国人大获全胜，尽管他们之中不乏贪官污吏和无用的废物点心。

该游戏中历史上的民族败类，贪官污吏纷纷登场，它们都有介绍，这帮乱臣贼子，无用的废物，毁我长城，为虎作伥，有何面目现于游戏中，但我们本着尊重历史的原则，为了让玩家了解历史，将这些小人的丑恶嘴脸表现出来，希众玩家痛恨之，弃去之，以现众位拳拳爱国之心。同时英军统帅也确有其人，皆出于史，这帮侵略者刽子手，厚颜无耻的强盗，肆无忌惮的战争贩子，在我们美丽的国土肆意妄为，嚣张一时，众兄弟，拿起你们的鼠“器”，给侵略者一记响亮的耳光，给他们一次让其难以忘怀的打击。让敌人在我们土地上遗下成堆的尸首。众兄弟们团结起来，击沉侵略者的军舰，打退敌人的进攻，彻底打垮敌人，让历史重头来过。

众位大虾，拿起“武器”，改变历史，重写中国近代史的契机就掌握在你们的手中，为那些为国阵亡的忠勇之士报仇啊！

文/狂汉　责编/软体动物



▲选自《SNK 设定原画集》

PC 秘技 秘技 PC

Daytona TEST:NO

卡拉 OK 模式：把 Option 中的 number of laps 设定成 normal。然后选择 Arcade Mode。按住上和加速选择。

镜子模式：

选择 PC 模式。然后在赛道选择时按住 SPACEBAR,这时赛道会旋转，一直按住 SPACEBAR 键然后按加速键选定。

Destruction Derby 2 TEST:NO

MACSrPOO 允许选择所有赛道

魔法门英雄无敌 II TEST:YES

在游戏中(剧情模式)输入以下秘技：

911 － 胜利

1313 － 失败

8675309 － 打开地图

在地图画面选中一个你的英雄,然后输入 32167,这样就可以得到 5 只黑龙。

Screamer 2 TEST:NO

在游戏中输入以下秘技,就可以得到四辆新车和几条新的赛道。

MRTRK

TACAR

TBCAR

TCCAR

TDCAR

CHMPA

STAR GUNNNER TEST:YES

开始游戏时输入"STARGUN /DM0DE"(注意:中间是 0 而不是 O)。

在游戏中按：

F8 无敌。

Shift－F11 跳到下一关。

Shift－N 用"保险"炸死屏幕里所有的敌人。

小键盘 5 在商店中增加 5000 元钱。

Wages of War TEST:YES

这个游戏是近期一个很不错的集经营、模拟、策略于一体的游戏，而且这个游戏中的秘技也多的离谱。在游戏中输入"BLOOD MONEY"(注意，一定要大写)就可以启动秘技，然后在游戏中不同的地方输入以下秘技：

ADJECTIVES

无敌！给小队中的所有佣兵所有武器、子弹、装备和特殊物品。也将雇兵的所有状态提升到最高。

BILL

给当前佣兵所有武器、装备和特殊物品。

VERB

给当前佣兵每种子弹夹各一个。

LIBERTY

给当前佣兵所有武器和所有状态提升到最高。

ELBOW ROOM

给当前佣兵 999 个行动点(这样就可以一个人一回合完成任务)。

DEADMAN

立即杀死所有敌人。

STATS

提升当前佣兵的所有状态到最高。

MORTAL

把当前佣兵的状态变成一般水平的佣兵。

NOUN

把当前佣兵的生命加满。

FILL MAGAZINE

在卖武器时输入,可以白送你所有武器各两份。

SMOKE

给当前佣兵 25 个烟幕弹。

TIMERS

给当前佣兵 10 个定时器。

911

给当前佣兵 10 个急救包。

HOUR

给游戏时间加一个小时。

MMIN

给任务时间加五分钟。

SET MINE

在当前佣兵的位置上布一颗地雷。

BANG

激活所有物体的破坏线。

EXPLODE

激活所有物体的摧毁线。

OH DARN

在任务地图里随机发射 100 颗迫击炮弹。

#

抓取当前屏幕图像并存成 .pcx 文件。

SEND IN THE CLOWNS

把所有佣兵都变成小丑的样子。

OH BOYS

把小丑变回变通的样子。

Syndicate War 秘技改 TEST:YES

以 pooslice 为名 Log on,这时会听到一声音效

然后删除 pooslice 再输入你想用的名字

按"!"键可以增加金钱,一直按住就会更多。

按"Q"键可以增加武器。

在开发研究画面按"u"可以加快时间。

执行任务时按 alt - c 可以直接完成任务。

按 alt - t 可以将当前选中的队员传送到当前鼠标箭头的位置。

按 shift - q 可以让已经死了的特工复活,并且带有武器。

按本刊上期登出的方法进入游戏,不同的是在 / m 后加上 1 到 108 之间的数字,这样就可以玩其中的任意一关。(听说有些关在正常游戏中是玩不到的)。

AMOK TEST:YES

在游戏选项画面进入 PASSWORD 选项

然后输入 ZZZCYX,就会出现一个新的叫做 LEVEL SELECT 的选项,允许玩家选择 9 个不同的关。

私掠者 2 TEST:NO

在导航画面中按"f",然后输入

REP ME UP — 修复护盾和装甲

NO TALENT — 无敌

PETY PETY — 重新加满后燃器燃料

CHILL OUT — 降低激光枪的温度

NAPALM — 终极原子弹(使用时按 alt - s)

Tomb Raider TEST:YES

这个游戏可能不少玩家已经有了修改存盘文件的工具或是无敌驻留文件,不过游戏本身自带的游戏到是十分有趣。

跳到下一关:按住 Shift 向前走一步,按住 Shift 向后退一步,按住 Shift 向右转三圈,然后用"Alt + 前"向前跳一步,如果输入正确,就可以完成当前跳。

武器全加满:按住 Shift 向前走一步,按住 Shift 向后退一步,按住 Shift 向右转三圈,然后用"Alt + 后"向后空翻一次,如果输入正确,就会发现武器已经满了。

VR 特警 PC 版 TEST:YES

进入游戏后,在"SEGA"画面输入上,下,左,右,然后在"AM2"画面输入下,上,右,左,上,上,左,右,这时会听到一声音效。然后游戏中会多出一些有用的东西,如等级测试模式,镜子模式等,最有用的是在游戏中按 F3 键暂停游戏,然后可以按"Reload"键换任意一种枪,其中的"Special"枪子弹是永远打不完的。

(注:输入秘技时只可以用键盘或 Joystick,然后可以换回鼠标。)

Alien Trilogy TEST:YES

在游戏中输入以下秘技

comeandhaveago 给全所以武器。

ifyouthinkyouarehardenough 加满子弹并且用不完

nadiapopovxx 跳到第 xx 关

Bedlam TEST:YES

进入游戏时,游戏者姓名输入"GOD"(一定要大写),然后可以开始新游戏或是读取游戏进度(进度中的游戏者姓名也必需是 GOD),在游戏中玩家就可以无敌。每次进入游戏都要如次输入。

或者是进入游戏时加上 / karma 的参数,所有的武器就都可以选用了。

Normality TEST:NO

在游戏中输入"WINDY"然后按回车。按 F1 就可以到游戏中的任何一点,按"G"就可以看所有的动画。

HyperBlade TEST:YES

在游戏中输入:

MDMKSB

无敌并且提高攻击力

SHUIN

可以选用隐藏队

GORILLA

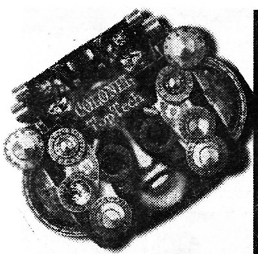
将人物变成大猩猩

SPICYBRAINS 将人物变成 Upside - down(这是什么?)

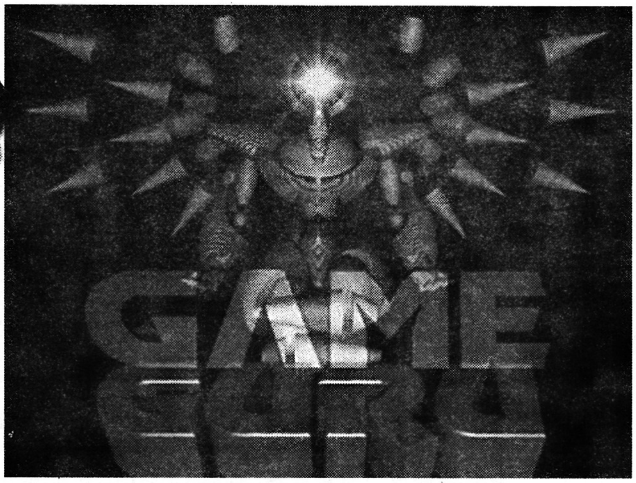
POTATO

缩小人物大小

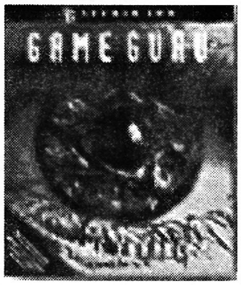
责编 / Psych²OIC



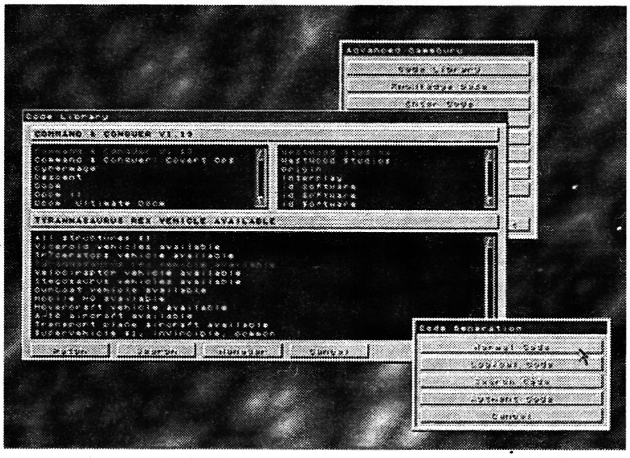
游戏大师父



又说到作弊玩游戏了。先介绍一下电脑游戏的作弊学。一般，不以正常方式玩游戏，而是以一些其他的方法来玩，以达到使游戏容易完成的目的的，我们叫它作弊玩游戏。作弊分为很多种。很多游戏的程序里带有一些秘密的按键组合，如果在游戏中正确地按下这些键，可以使游戏达到无敌、满枪、跳关等效果。这些秘键是游戏制作组为方便测试人员测试而加入的，这种作弊我们叫做 Cheat Code（欺骗码）。一些游戏的存储进度文件比较“透明”，玩家很容易就可以分析出诸如生命值、法术值等数据的位址，并加以修改。对于传播媒体上公布的这一类修改位址列表，我们称之为 Offset List（偏移量列表）。但是有一些游戏的存储文件没有那么“透明”或者是修改位址很多，一般的玩家修改起来有一定的困难。一些高手便为某某游戏的存储文件修改专门做了一些小程序，玩家只要运行这个程序并填入一些修改数值便可达到修改的目的，这种东西我们称之为 Editor（编辑器）。修改存储文件似乎还不是最简单的方法，因为不一定改一次就可以玩通整个游戏，改执行文件才是比较彻底的方法。但是一般玩家要是没有汇编基础，自己是不可能发现如何修改执行文件的。有一些 Offset List 可以告诉玩家如何修改，不过有人甚至也做出了专门改执行文件的 Editor，这比用 Pctools 自己手动修改方便多了。有的还非常有选择性，如 Super Street Fighter 2 Turbo 的执行文件 Editor，可以让玩家选择 1P 无敌，无限能量，2P 无敌，无限能量等修改方式。这种程序我们称之为 Cheater（骗子）。用 cheater 玩游戏比较“野蛮”，有一种方法比用 cheater 要文雅一点。某些高手喜欢做一些小的驻留程序，这些小程序在游戏中可以以某些按键激活，有的是弹出选项菜单，有的按键后就直接发生效果，但基本上都是以无敌、满枪、跳关为目的的。这种小程序我们称之为 Trainer（教练），当“骗子”不好，当“教练”还不错。另外，象 Soft - Ice、FPE、GameWizard、GameBuster 等这些即时分析内存地址的软件，我们称之为 DDP（Dynamic Debug Program，动态调试程序）。称动态，是因为它们是即时跟踪调试内存地址的，而前面说的 Editor，Cheater，因为并不是即时运行的，我们合称它们为 SMP（Static Modify Program，静态修改程序）。另外还有一种软件，它是以数据库的形态存在的，里面存储了许多游戏的 cheat code，攻略，Offset List，Trainer，Editor，Cheater 等等。要想升级只要到相应的 Internet 节点上去下载新的 Module（程序片）放入目录中即可自动升级。这种软件我们称之为 UCDB（Universal Cheat DataBase，万能作弊数据库）。以上就是目前电脑游戏作弊方法的一个概况。

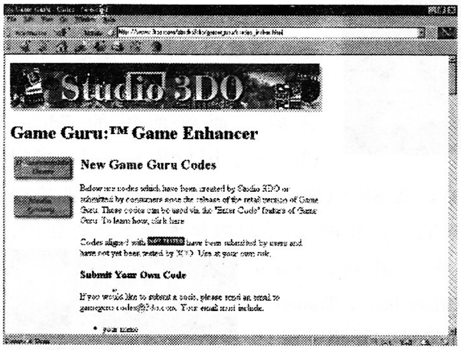


3DO 有个软件叫做 Game Guru，不知各位“曾经”拥有过 3DO 的玩家们是否知道。这个软件好象是用来修改 3DO 记忆卡内的游戏存储进度的，是由美国 3DO 公司制作的。现在美国 3DO 公司已经彻底放弃了 3DO 游戏的开发，转而投稿电脑游戏的开发。借此东风，Game Guru 也推出了它的电脑版，叫做 Game Guru PC Enhanced（Guru 一词意为比较受人尊敬的教师，头头，我们这里姑且称为大师父，这软件就是“游戏大师父 PC 增强版”。为什么称为增强版？是因为 PC 游戏修改比 3DO 游戏修改更灵活，更机动，所以这个 PC 版里增加也许多原 3DO 版所没有的功能。本文也是想在此简单地介绍一下 PC 版 Game Guru 的功能。

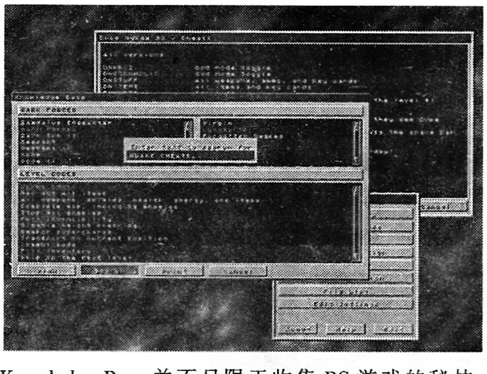


Game Guru（以下简称 GG），是一个功能非常强大的综合性作弊软件，可以说除了不具备 Trainer 与 DDP 的功能外，包括了其它所有的作弊工具的功能。另外，GG 还有许多新鲜的功能。首先 GG 是一个类似 Windows 界面的 DOS 工具。用户可以根据自己的喜

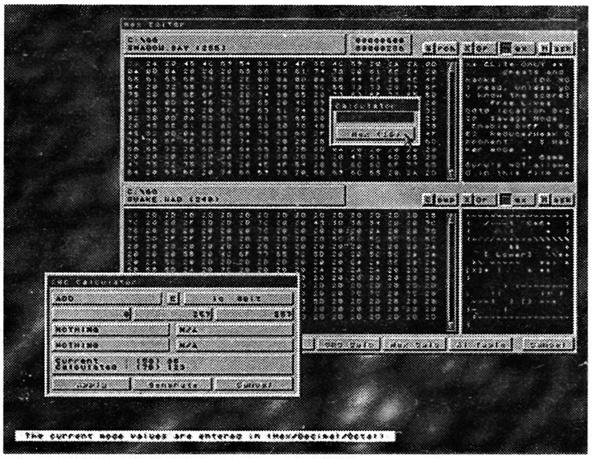
好去设定 GG 的标题和背景画面。GG 也是目前唯一的一个支持背景音乐的作弊工具，只要把自己喜欢的 .mod 或是 .s3m 的曲子放在 GG 的目录下，并且改个名字，用户就可以边听音乐边作弊了(呵呵)。如果您在使用 GG 时有可能要长时间的离开一下，GG 里内置的屏幕保护就会开始工作了。以上这些不过是 GG 里的一些小把戏，真正厉害的是下面的。GG 里的第一项是 Code Library(密码库)。密码库是将 Editor 和 Cheater 的功能合二为一，用户可以用此功能对游戏的存储进度和执行文件进行修改，很多游戏的



修改还加入了恢复功能。在使用时，只要双击需要修改的项目名，GG 就会自动在用户的硬盘上搜寻该游戏的有关文件，然后再双击鼠标即可。在修改之前用户还可以使用 copy 等功能对欲修改的文件进行备份，以免造成遗憾。密码库的数据是存储在一个叫 gg.cl 的文件里的，用户只要时常到 3DO 的 homepage 上下载最新的密码库文件放入 GG 的目录中即可升级。第二项是 Knowledge Base，可以说是一个寻找 cheat code 的知识库。用户可以在这里查找游戏，阅读有关的秘技信息。第三项是 Enter Code，也就是输入秘技了。玩家可以从许多媒体上得到新游戏的秘技，但是如果不加以正确的收集和管理，很快就会都忘了。使用输入秘技功能可以让用户自己升级自己的 Knowledge Base，今后只要到这里来找就可以



了。其实 Knowledge Base 并不只限于收集 PC 游戏的秘技，其实游戏机种的秘技也可以收集（可能 PlayStation 的秘技比较难输入一点）。下一项是 Code Hunter 功能，也是 GG 最具特色的功能。比如说您正在玩一个游戏，想修改存储文件，可是存储文件并不开放；想用 Code Library 功能去修改，却发现 Code Library 里还没有该游戏的数据，这时您就要用 Code Hunter 了。假设您在玩一个 RPG，一开始进入游戏后就存储进度，并记录下来您当前的状态，如金 1000 元，等级 1。然后退出游戏进入 GG，使用 Code Hunter 指定游戏的存储文件，并且输入一些信息来描述一下该存储文

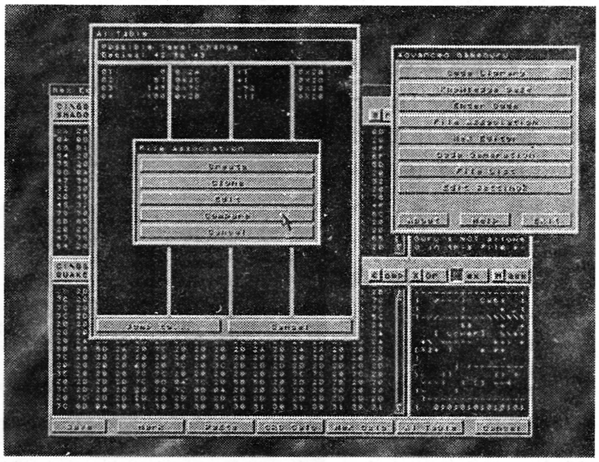


件的状态，如 gold 1000，level 1。退出 GG 继续进行游戏，等记录数值变化后，如金 950 元，等级 2 时，另存储一个文件再退出并进入 GG。复制第一个信息，修改所指向的存储文件和描述信息，这时选择 Compare 功能，Code Hunter 就会自动寻找所有由 1000 变为 950 的和由 1 变为 2 的值，如果结果很多的话，可以考虑再加入一个新的存储进度，直到找到正确的地址。过程有点象 DDP 的方式，但是比较麻烦一点。不过也不是没有好处，对于那些防 DDP 的游戏或是与 TSR 冲突的游戏，Code Hunter 就很有用。再接下来是 Hex Editor 了，这个我想大家都知道是做什么用的了。GG 中的 Hex Editor 支持同时打开两个文件，可以做比较，可以直接修改数值等，也是比较好用的。还有一项是 Code Generation，很可惜笔者用的版本是个测试版，这个功能用不了(呜呜....)。

以上就是 GG 的一些很酷的功能。用过 GG 笔者不禁产生了这样一个想法，就是希望国内有软件公司能将 GG 汉化，甚至是加入输入法，这样国内的玩家也可以用 GG 来收集中文游戏的秘技信息了。

怎么样，早就想有一个象 GG 这样的游戏作弊工具了吧。

文/软体动物



秘技天地　方偏技秘

主持人：风马

MJ JI TIAN DI

秘技

SS FIGHTERS MIEGAMIX FP 5

最后的隐藏人物： 当 OPTION 中出现了"追加オプション"之后便进入它，当其中九个选项全部解开；之后进入任何一种游戏模式，将选人光标停在狗熊君上，按 X 键决定，就可选出最后的隐藏人物——大块肉。

SS NIGHTS 圣诞版 FP 6

使用 REALA： 首先将日期设定为 4 月 1 日，开始游戏；当玩时会发现 NIGHTS 变成了 REALA，只要使用他完成一关，就可在 PRESENT 的模式中使用他了。

SS 光明圣柜 FP 7

奇妙的"小柄"： 游戏开始时的武器"小柄"装备后平平无奇，但只要在战斗中将它当做道具使用，会发现它威力不小。

ARC WARZARD（日版名） FED EARTH（美版名） FP 3

攻击力提升： 输入以下密码可使人物的攻击力提升 1/2，但却不能接续。里昂：1、↓START、↓START、↓START、1、1、START、START、START、1；武玄：2、↓START、↓START、↓START、2、2、START、START、START、2；桃：3、↓START、↓START、↓START、3、3、START、START、START、3；塔巴莎：4、↓START、↓START、↓START、4、4、START、START、START、4。

SS 街霸方块 FP 7

选隐藏的 LIN—LIN： 在选人画面中，将光标移至 MORRIGAN 处（2P 移至 FELICIAA 处），按住 START 键，再将光标移至 LE－LEI 处，按键确定后就可使用 LIN－LIN 了。

PS 街霸方块 FP 7

选隐藏的 ANITA： 在选人画面中，将光标移至 MORRIGAN 处（2P 移至 FELCIA 处），按住 START 键，再将光标移至 DONOVAN 处，按键确定后，就可使用 ANITA 了。

偏方

SFC 皇家骑士团 2 FP 2

让魔女デネブ加入： 只要在魔女デネブ的商店中买进 255 件道具，然后再选择"仲间加入"，即可让她加入队伍。

河北刑台 胡建伟

迅速长级： 在正式的战斗中（不包括在空白关中练习），如果某士兵杀死对方 4 人以上，过关后奖励该士兵一级。不过不要太贪心，到 35 级左右即可，因为在练级时，敌人最高 35 级。如使一人过于强大在攻打死亡之宫殿时会有极大麻烦。因为敌人的段随你手下人的最高段。如差距太大，在遇到一些会用召唤水晶的妖怪……，惨呀！

枪手： 唯一可用火枪的人（射程∞），得于フイダック城。可在第四章后期选"そのや"进入隐藏关"グリムスビ—の町"出现，被救后加入。过关后接着阅读"そのや"进入"ニムラハバの森"，可遇到猛兽使"我执のガンフ"再次领着他的两只魔兽出现，杀死除它们三个外的ガンプ后，"我执のガンプ"后带两只魔兽和更有威力的火枪アツサルト。（枪手也可由能力值达到一定数值的人转职，但不能再次转职，枪手除用火枪外是一个废物。）

河北保定 张光

SFC 超级炸弹人 3 FP 7

选关密码： 第一关 0704，第二关 3200，第三关 2711，第四关 3870，第五关 4501，第六关 0606，BOSS 关 3104。

江苏无锡 吴伟

SFC 龙珠 Z 超悟空传——觉醒篇 FP 7

悟空简单升级法： 第一仗和琪琪比武，她战斗力低且无超必杀技，故可与她长时间作战获取经验值，而不要很快打败她。如她用反击技，你可用反击技或气功技，而不要用破反击技的ハプ一技，当然也不要用スピート技（除非……）。如此重复，便可轻松升级。

必杀技的关系： 反击技胜スピート技胜气功技胜ハプ一技胜反击技；反击技平反击技平气功技；スピート技平スピート技平ハピ一技。

江苏常州 高珏

SFC 快打旋风 3 FP 6

快速加分法： 在每一关的关尾，当用拳键打死 BOSS 之后，趁其身形尚未消失之前，立刻冲上前去将其擒住后，按必杀键将其击倒，可加 1—2 万分，且不会失血（丹 DEAN 只能使用此招一次，BOSS 将会消失，而不能再用，而其他人在时间尚未结束前可用此招无数次）；或在将某擒住后，按拳键打击，仍可获得相同的分数，此招任何人对 BOSS 均可使用。切记不可擒住后用摔技，否则将会使 BOSS 被投出后立刻消失。只要趁时间尚未结束，BOSS 尚未消失之前，用以上两招可迅速加分至 1000 万以上。（注：在超任转接的街机上亦可使用。）

广西隆林 王平

FC 太空战士Ⅲ FP 5

有料的吐火龙： 在进入萨洛尼亚（サロニア），有一洞穴叫古代遗迹（こだいいせき），洞中只有两种怪物，一种为吐火龙，另一种为一长型龙。两种怪物的 HP 都在 1500—2000 之间，而且不会特殊攻击。可将一名角色转职为召唤士（げんじゆつし），并给他装备闪光术（スパルク）和冻结术（アイスン），然后去和那两种怪物作战，使用上述两种魔法，可使怪物昏睡或麻痹，接着便是很轻松的战斗。击败这种怪物一只，便可获得经验值 1200—1250，即可迅速升级。

恐怖的复活术： 对不死系的怪物使复活术（レトズ）或新复活术（アレイズド），一旦成功，不论对方 HP 为多少，一击便死，类似于即死术（デス）且比即死术容易成功。

云南丽江 何树人

FC 重装机兵 FP 5

激光炮造法： 必须先找到四块镜片（至少三块）。光镜在卡拉镇右边的兵工厂内；眼镜在索鲁镇的下水道内；太阳镜在地狱门大楼第一层的木箱内；找宝石镜必须去麦基镇，在其白薯地内耕地找到戒指；然后去白薯地旁的屋内和一女子说话后，便可得到宝石镜。找全镜片后去卡拉镇左上方的博士家安装镜片可造出攻击力很高的激光炮。建议将激光炮给第三个人，用激光炮打掉弗朗、帕鲁简直易如反掌）。

找雷达法：在打戈麦斯的房子周围的大瀑布通过塔镇的路上常会遇见雷达花。干掉它后有时会给你雷达，战斗中使用雷达后可将攻击力提高数倍，笔者曾用 160 炮一炮干掉沙漠之舟，用 205 炮两炮打掉最后的 BOSS。

无限取得经验值：此秘技最费时。在打帕鲁的山洞时，刚开始有两只狗守在洞口，打掉它们后出山洞，然后再进来狗就会又出现。如此往复，可获得很高经验值。 **江苏扬州 缪川扬**

FC 恶魔城Ⅱ FP 5

寻找火球法：在通往 ALJIBA WOODS（阿尔吉巴森林）的路上，有一个有三个台阶的景点，最后的一个台阶是由两块石头拼成的，使用圣水瓶可使其消失；走进里面，一直到最左端，有一堵墙，也用圣水瓶打开它，就会出现一个火球，取得后就可使用。每用一次花一块钱，威力为圣水瓶的四倍，可一下投出三个。

寻找银刀法：在任何一城买到大蒜后，到 CAMILLA CEMETERY（加米拉墓地）丢下，就会出现一个穿枯红色衣服的商人，与他对话就会得到一把银刀。每次使用花一块钱，威力为普通刀子的两倍，并且可连续投出三把。

寻找丝袋法：在整个恶魔城的左端尽头（背景为墓地，敌人为两只长在地上的手），用大蒜打中其中任何一只，便会出现一个穿青色衣服的商人，与他对话就会得到一个丝袋。

江苏苏州 张超

FC 重装机兵 FP 5

为自己塑像：在波布镇的学校中，只要你捐一千元钱，镇子中心便会塑起一尊绿色的塑像，写着"伟大的××"。

获得大量经验值与金钱法：在打完戈麦斯后，在他上面来回走动，有时会遇见铁甲炮，该炮防御力极高，而且通常二、三回合后自动离开战场（就是逃跑），眼看一万多金钱一万多经验值跑掉，心中岂能不急！其实用钢弹装备给红发女战士能很快消灭它。 **北京 崔洋**

GB 忍者乱太郎 FP 5

快速升级法：在游戏中，敌人的马兵是同级别的其他兵种中经验值最多且最难打的。遇到马兵时，先用带有攻击性的斜跳将其打下马，马就会爆炸；然后快速走到画面的另一端，使马兵不在所走到的画面中出现。这样，再回到刚才马兵出现的地方，只见马兵又骑上心爱的战马冲杀过来；再将其打下马，用上述的方法如此循环可获得大量 EXP，如不想再打只要杀掉马兵便可结束战斗。在游戏中期或后期用此法可一次性获得金钱及 EXP 的最大值 65535，从而可一次性提升几级甚至十几级，真是爽极了。但必须有足够恢复 HP 的道具，而且用此法也不能大意，否则就会被乱马（笔者按：不是乱马 1/2，也不是风马）踩死。 **广西合浦 曾宪洋**

GB 魂:电单车(レーシング魂) FP 7

选关密码：

	(5)BQCTDK	(10)BTKQHJ	(15)KLNHKK
(1)BLBJBK	(6)BRDQFJ	(11)GPFNHK	(16)KLTBLJ
(2)BLGFCJ	(7)BRDTFK	(12)JMCMJJ	(17)KLTBLJ
(3)BLGTCK	(8)BTGMGJ	(13)JMMFJK	(END)
(4)BQCNDJ	(9)BTGTGK	(14)KLLJKJ	

广东江门 思乐

GB 炸弹人 2 FP 7

选关密码：第二关 9634，第三关 1637，第四关 0320，第五关 6524，第六关 3260，第七关 4783，BOSS 关 5472。

过关宝物：第二关，得到鞭子，可把炸弹击至远方，直至碰到障碍物才停下；第三关，加速，按住 B 键再移动会走得很快；第四关，连放，按 2 次 A 键，可把所有炸弹在面前一字形放出；第六关，越野车，可抵消一次受伤，还可越过不能炸开的障碍物；BOSS 关，双重威力，炸弹数和威力全满。

最后 BOSS 攻略法：经过前面七关，便会进入"BOSS 关"，先与之前的 7 个 BOSS 较量，接着就是最后三名 BOSS。第一个行动比较慢。他以地图中心绕圈，不时放出火弹，有快有慢，放出五、六个后会停在中央，只有这段时间炸中他才有效，但不能等他停下来才放炸弹，要在他快要停下来时，在底行正中央放一个炸弹，多试几次便能掌握好时间。第二个有两个分身，移动很快，并不停竖直地射出子弹，但他（他们）不会跑到底下来，可以在底行左右跑动，躲开子弹，并且找机会跑上一行按 2 次 A 把所有炸弹放出来，很容易便会炸中他们。第三个也是最难搞的一个，他移动快，会跟着你冲过来，一停下来就会放出高速火弹，紧接着又追上来。对付他的方法是按住 B，在地图最外围绕圈走，并在最外的两块障碍物间所对的地方放炸弹，一行两个，但不能停下来，要继续绕圈，这样他就会跟着你但又追不上，不时就会被炸弹击中。但有时他会停在你前进的路上，这时只好改变策略，避开他，到站稳阵脚后，再次发动攻击，最后胜利是属于你的。 **广东江门 何宜锋**

MD VR 战士Ⅱ FP 5

选出水晶战士：在选人画面，只要一直按住左或右使光标不断在 8 位战士的图标上通过，当选人时间到 15 秒时会有声音念 5、4、3、2、1，这时听到一声音效，水银战士 DURAL 就会出现在结城晶与第 8 位战士的加缝中。 **北京 安广玉**

MD 光明十字军 FP 4

巧过第三层 Q1 房：在第三层里的 Q1 房内（按 96 年第 4 期中地图的名称）有一时钟，先将时钟停止；然后把三个炸弹中的一个（时间为 3 秒的）去压地板；把另两个推向高台，再把其中一个推向浮台（不要推到浮台下面去）；打开时钟，使浮台完全落下后再将时钟停止，把那个炸弹推上浮台，然后打开时钟使压地板的炸弹爆炸，浮台托着炸弹上升到顶后再使时钟停止；踩在高台边的一个炸弹跳上，浮台把浮台上的炸弹从空中移到铁门正上方，再次回到时钟边把时钟打开；在高台边的炸弹未爆炸前迅速跳上高台，这时铁门上方的炸弹也落到铁门前爆炸炸开铁门，这样就可以胜利通过。这个秘技虽然烦一点，但比 96 年第 4 期书中的提示要简单的多。（风语：?） **江苏常州 沈志峰**

MD 梦幻模拟战Ⅱ FP 4

让魔兽拥有テルポート魔法：要使成功率达到 100%，召唤使必须是海恩。让海恩召唤小魔术师（エレメンタル），我方任何一个职业为**アークメイジ**或**メイジ**的将领去攻击敌佣兵，这时海恩的**エレメタル**就有**テルポート**魔法了。若去攻击敌将领，也有可能会出现**テルポート**魔法，但要看剧情而定，可能性不大。 **浙江舟山 王念旭**

MD 疯狂摔角 FP 5

Bam Bam Bigelow 的连击：此连击需要将连击槽蓄满，但使用之后并不减少；当 COMBO 满值后，抓住对手，按→→Z Z Z X X X Z。 **河北廊坊 刘晓岩 张昕**

MD 真人快打 3 FP 5

Kabal 的九连击：跳踢·←·→·下脚·←·←·←·跑·下脚·下脚·上拳·上拳·↓+上拳·跳踢·←·←上拳

Jax 的怪现象：使用 Jax 在角落处上脚·上脚·↓+上拳·上拳·防·下拳·←+上拳·上拳→→·下拳连发，会打出一招 13Hit 57% 的连击，但如果再次使用应当打掉对手 114% 的体力，对手应已死，但对手还剩一点儿体力。 **河北廊坊 刘晓岩 张昕**

MD 蝙蝠侠与罗宾的冒险 (FP 6)

部分隐藏1UP：(1)在1—1关中，使用蝙蝠侠吃个红色蝙蝠镖，在第四个大楼前停止不前后，会从大楼上先后跳下十三名敌人，你只要站在大楼二层最后一跳下来的敌人的位置（即左上角），快速按攻击键，当第十三个敌人跳下还没落地时正好变成近身用拳打，这时会出现1UP。这个1UP与分数或屏幕上的敌人总数有关。(2)首先在第一小关中将所有红色蝙蝠镖都吃到，并且打关底不减人，这样在1—2关中继续保持红色蝙蝠镖；在第一个停止不前的地方会有成排的飞机，这时将能量槽蓄满，一下把所有出现的飞机全都打掉。总计有五组飞机，你能依次得到四个宝物和1个1UP。

河南唐河 王佳

MD 异形战士 (FP 7)

在枪林弹雨中回复体力：在游戏中，当敌人的子弹向自己飞来时，不要躲蔽，而是快速连点射击键。这样，从自己枪中射出的不是枪弹，而是一种短距离光球，当敌人的子弹碰到光球上时，就会变成回复体力的小能量球了。一般来说这种光球除了敌人的激光外，都可以挡住或弹飞，不一定非是小子弹才行。

北京 赵纲

MD 漫画地带 (FP 7)

观看结局字幕：先在标题画面选择OPTION，进入OPTION画面后，同时按ABC三键，即可观看结局字幕。

让液体怪兽变身：当主角将液体怪兽擒住后，再输入←+A键，即可让其变身。

广西桂平 龙卓峰

ARC 真·侍魂 (FP 7)

选择结束画面：在对战结束（即击败一位对手），出现字幕的一瞬间，输入↑↓→←，即可选择理想的结束画面。

安徽淮南 于非

（马语：很高兴你没有患上那可怕的"处女信怯场肉麻激动综合症"（其实别人也没患），并能"敞开心怀，无所拘束、象与朋友聊天一样"写给我这封信。信中掺杂些许真知灼见、些许胡猜乱测、些许玩世不恭的搞笑内容，使我得以从燃烧塑料绳味道的痛苦中稍稍解脱，善哉×2！你用"农民的好帮手"给我起的名字和对其他诸位名字的"诠释"颇令我感动！（？）……本想沿着广大香港同胞对前任港督彭定康的"爱称"——彭肥这个思路，也送你个名字。不过思来想去，这样对待我们的读者，确实是太有"贴近感"了，罢了罢了！虽说这不免令我难过得落泪，但你说过，风马的神经是坚强的。怎么样，是不是跟你一样酷！）

ARC 饿狼传说3 (FP 4)

各人物按键的特殊组合连续技：

Terry Bogard：①A·A·C ②A·B·D ③（近身）A·←（按住）+C·C·D ④（近身）A·←（按住）+C·D·D（注：①式及④式的最后一击是蹲防不能的）

Andy Bogard：①→（按住）+B·B·B ②B·B·D·D ③（近身）A·C·C·C·C·D

Joe Higashi：①←（按住）+B·D·D ②（近身）↓（按住）+C·D·D ③←（按住）+C·D·↓+D

Mai Shirnui：（近身）→（按住）+B·B·B

Bob Wilson：①（近身）←（按住）+C·C·C·C ②A·B·C·D ③（近身）←（按住）+C·C·→+D ④（近身）←（按住）+C·C·D·D

Blue Mary：①（近身）→（按住）+C·C·D ②（近身）A·C·C·C·C ③B·D·D ④（近身）C·C·C·→+D

Mary的特殊投技：①↘+C ②←+D ③"2"式后+D ④快速输入↘进入侧身闪避状态后一回转·C ⑤"4"式后+D（⑤式的好处是将对手进行勒颈后令对手气绝且不会弹开，可以立即使用必杀技、超必杀技或潜在能力对其进行攻击）

Franco Bash：①（近身）→（按住）+C·C·C·D ②（近身）→（按住）+C·C·C·↙+C

Geese Howard：①B·B·D ②←（按住）+D·D（此招实际上是吉斯的大回转脚(即D)的二连击，但却几乎不扣对手的能量）

Geese的特殊投技：①↘+C(此招距离特远，十分好用) ②←+C ③"2"式后+C ④→+D ⑤↗+C ⑥"5"式后+C

特瑞的一招致命：近身的↘+C重拳或边闪攻击命中后立即接上大的碎石踢↓↙←·D，在碎石踢结束之前输入↘+C取消碎石踢的收招姿势，继续按上大碎石踢，如此可令对手失去大量能量且昏迷，再用一次即致命。若此式在版边使用还可在对手昏迷之前接上潜在能力↙+C·→+C·→↘↓↙←·C+D则可直接将对手全能量扣去致死，不过难度颇高。

特瑞的四连喷泉：在版边输入潜在能力击中对手后，第三个喷泉会将对手抛至上空，在对手下落时快速输入超必杀能量喷泉，若时间掌握得好仍会击中对手，此招亦可令对手的全部能量被扣掉致死，不过难度特高。需要指出的是：街机上的潜在能力的使用条件是与超必杀技的使用条件相同的，即能量少于1/3时才可使用，且一局仅能使用一次。

广东肇庆 梁诗毅

ARC 饿狼传说REAL BOUT (FP 5)

洪武的变招：洪武的九龙连续技是对地用的，但若用作对空，则洪武会跃到空中对对手进行攻击，且最后一击会将对手打飞很远，可用于将对手打至RING OUT。

达克的变招：达克在使用潜在能力鸭之舞↓↓·A+B+C后，会提高自身能力，这时达克的各种必杀技将演变成超必杀技，分别为：①（空中）↓↘→↓↘→·B+C ②（空中）↓↙←↓↙←·B+C ③↓↘→↓↘·B+C ④↓↙←↓↙←·B+C ⑤（←↙↓↘→）×2·B+C。而达克的超必杀技则会先将对手抛至空中三次再进行攻击，会将对手的能量扣去更多和打飞得更远。

广东肇庆 梁诗毅

（马语：梁诗毅，看到你能学习、电玩、绘画、篮球都不误，我十分高兴，真希望玩友们都能如此。不知你这个流淌着"饿狼之血"的格斗家在上海这个街机最发达的城市有没有找到对手。记得有个自称因没有找到水平相当的对手的"独孤求胜"先生来信对我说他十分苦脑，我想以前我们刊登过的"RB饿狼"的秘技正适用于他那样的玩友，而象你这种真正的格斗家，还有其他许许多多格斗游戏领域等着你去占领呢！希望能看到你更好的战绩，OK！）

SS 黑暗救世主 (FP 5)

密码室的秘道：在过了一条埃及风格的地下通道后，上到地面通过电梯室，来到地下小镇，这里有一间地上有密码按键的屋子。其实只要顺序踩"6、7、8"再踩一下"R"键即可打开旁边的秘道入口。（6、7、8三字用日文写在某一墙上，一来不易看到，二来看到也不一定懂，所以可能多数玩友都卡在这里了）

三个剧情：在刚开始游戏时有倒计时，随用时间的长短（即跑到船长室的时间），可有三种颜色的时间"红、黄、蓝"。在这三种时间内跑到船长室，会使以后有着不同的剧情，以蓝色时间为最高级。

蓝色时间的后部剧情：在用蓝色时间内打穿后，可能你会觉得完的突然，其实你只要等字幕出完后，再等一会儿即可出现后部剧情（千万别忘记刚出现后部剧情时记录一下，不然你准后悔）。

北京 赵纲

底图："风马的恶梦"

97年1月24日《南方周末》刊登了该报资深评论员鄢烈山的评论文章:"拒绝卡通,此路不通",对国内近一时期在漫画,动画领域的伪爱国主义思潮进行了尖锐的批评和反驳。文章说:卡通"作为一种通俗文艺与大众文化的载体","本身并不具有文化渗透的功能,即可以为洋人服务,也可以为我们所用"。"拒绝它,做为群体选择,肯定不是理智的行为。说它可能影响学习而必须加以拒绝,是对自制力缺乏自信的表现,也说不通"。该文所说的卡通包括漫画与动画。电子游戏作为与卡通息息相通,互补融合的一种艺术形式和娱乐方式,是不是也存在着相似的认识上的误区?对国外的卡通和游戏,全盘接受和全盘拒绝,妄自尊大和妄自菲薄,崇洋媚外和盲目排外都是违反历史潮流,都是不可取的。"最有效的'抵制'是拿出干货来,在与别人的竞争中取得优势。"邓小平同志说:实事求是是我们党的一贯优良传统。全文发表"拒绝卡通,此路不通"一文,希望引起读者的思考和讨论。本着实事求是的态度,就电子游戏的利与弊,如何对待电子游戏,中国电子游戏业的出路与前途等问题发表意见,我们将择要发表。

《拒绝卡通　此路不通》

鄢烈山

前些日子,有报道说某地某校学生拒绝电视和卡通,我没有怎么在意:如果他们的功课太忙,或者因以前看得没节制而赌咒发誓"拒绝",那也未尝不可。最近从《报刊文摘》上读到《深圳小学生拒绝卡通片》的消息,说深圳特区38名小学生拒绝卡通片的倡议"在社会各界引起了关注",我便来了掺和意见的兴趣。

既是倡议就与我的"拒绝金庸"不同,不是出自个人偏好的选择,而是一种企望全社会认同的行为。再说,金庸和他所代表的新武侠小说,不过是文学作品类小说门中的诸多品种之一,外延很窄;而卡通(cartoon)则是一种较大门类的文艺制作方式与表现形式——即漫画、动画(包括书籍和影视片等),它是在影视与电脑时代,作为一种通俗文艺与大众文化的载体,正在中国走向兴盛的。就像油画、话剧、电影、交响乐及早期的漫画等洋玩艺一样,本身并不具有"文化渗透"的功能,既可以为洋人服务,也可以为我们所用,干嘛要拒绝?拒绝它,作为群体选择,肯定不是理智的行为。说它可能影响学习而必须加以拒绝,是对自制力缺乏的表现,也说不通;美味佳肴吃多了还会伤胃呢,本来干什么都得适可而止。

卡通作为一种新的表现形式,具有视觉冲击力,其电影蒙太奇的叙述手法简洁明快;一些外来的优秀卡通又具有幽默风趣、想象新奇的特点,自然大受欢迎。现在,不仅小孩子爱看卡通,无人不知"唐老鸭与米老鼠"和"变形金刚","大孩子"也爱看。据1月8日《青年报》报道,大学生也"迷恋"动画片,从电视《圣斗士星矢》到漫画册子《七龙珠》等,看得兴致勃勃。我很喜欢看日本的动画片《聪明的一休》、《机器猫》。去年有段时间住出租屋,可以看到香港卫视中文台,对《刘晓庆打开引号》之类节目的兴趣,远不如看日本卡通片《樱桃小丸子》(一个调皮的小学女生的系列故事,很生活化,也很有教益,童趣盎然)。

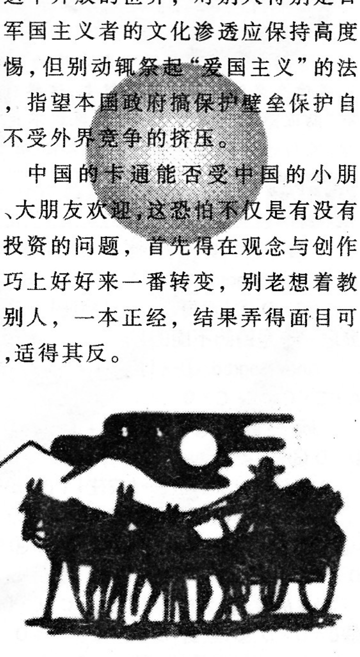
高喊"拒绝",是没有用的;国内有的卡通制作人给引进国外卡通的单位扣上给鬼子带路的"文化汉奸"的吓人帽子,更有意欲"关门称大王"之嫌。"拒绝",不就是"抵制"的同义词吗?从本世纪初"林家铺子"时期到去年香港的"抵制日货",有什么效果?香港去年有人搞什么每周抵制一天,除了表达某种情绪,岂非自欺欺人?消费者——不论是家用电器等物质产品还是卡通影视等文化产品的消费者,都是很重实惠的。最有效的"抵制"是拿出"干货"来,在与别人的竞争中取得优势。在这个开放的世界,对别人特别是日本军国主义者的文化渗透应保持高度警惕,但别动辄祭起"爱国主义"的法宝,指望本国政府搞保护壁垒保护自己不受外界竞争的挤压。

中国的卡通能否受中国的小朋友、大朋友欢迎,这恐怕不仅是有没有钱投资的问题,首先得在观念与创作技巧上好好来一番转变,别老想着教导别人,一本正经,结果弄得面目可憎,适得其反。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目,你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人:无类



《秘技宝典》推出后，虽然褒贬不一，但做为中国第一本电子游戏工具书，其价值是不言而喻的。做为一个游戏迷而不备工具书，似乎差点意思。而且其实用价值，参考价值是其他书籍所不能比拟的。春节期间，小编们编就了《秘技宝典·续》，共收录各机种游戏约2000部，近6000条秘技。其中有补95年5月以前遗漏的游戏秘技，还包括95年5月以后新出的游戏及秘技。全书共416页，大32开，简精装，大约四月下旬出版。

《96年下半年合订本》预计3月下旬出版，现已开始接受预订。这本书别的不敢说，“绝对超值”四字是绝对敢讲的。另外就是绝对不滥印，售完为止。请捷足者先登。以上两本书的详情及有关邮购事宜，请参看第80页。

另转告大家：《'94典藏本》、《'94合订本》、《'95典藏本》、《96上半年合订本》、《'96格斗天书》、《秘技宝典》已全部售完。读者千万别再汇款邮购。每天忙于填退款单已成发行部门最大苦差。（天哪！你们还卖什么东西啊？）

近来游戏业有两件大事引人注目：一是日本世嘉与万代合并，反映了日本游戏业的动荡和重组。另一个是国内四通代理土星游戏机，是国内市场正规化的尝试。这两件事本期都有较详细的报导，读者可以参看。

凝聚着小编们心血的《'96格斗天书》终于在一月中旬面世，读者的反应不错。认为在内容策划、印刷装帧，版式安排，整体观感上都上了一层楼，是目前已出版的游戏书刊中质量最好的一部。这使我们大大的松了一口气。事实证明，虽然有伪劣的《'96典藏本》企图混水摸鱼，但群众的眼睛是雪亮的，想把水搅混不那么容易。

杂志社随书刊邮购赠送游戏招贴，本是赔本买卖。不料引起一片抗议声，是我们始料不及的。很多“失去平衡”的读者来信说，我们是贵刊最忠实的最早的铁杆兵团，贵刊出书必买。可是杂志突然从1月20日起赠送招贴，简直如堆柴火，后来者居上。这口‘恶气’如何出？对这部分读者，无类个人极感同情。不过世上的事情往往没有绝对公平可言。俗话说：来早不如来巧，也是一剂无可奈何的宽心丸。以电影为例，第一轮放映总是价格很高，第二轮就便宜一些，第三轮更便宜。过一年半载，电视里免费收看。不过真正的影迷肯定会第一轮观看的，虽然票价贵一些。这是一种爱好、身份、标志。所谓“自讨苦吃”，对吗？

最后，讲一句笑话：一位读者来信将“大墙画廊”“廊主”写成“廓主”，将无类写成“无粪”。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

●建议：

A、希望贵刊强化SFC，次世代和海外采风部分，逐步压缩MD和PC。(1)现今Game界的SFC，次世代为主，尤其是SFC，在次世代的夹击下劲作纷呈，水准之高令人惊叹，并且国内SFC发烧友队伍迅速壮大；(2)次世代游戏日趋成熟，是今后的主流；(3)海外Game情报高潮不断，最叫玩家兴奋，是玩家最想知道的；(4)MD市场已停步不前，毫无新作；(5)TV Game玩家远远多于PC Game玩家。

B、少作、简作攻略文章。Game是闯的，不是“按本子办事”的。在克服语言上的问题的前提下简单介绍流程、必要事件，注意点已十分足够。

C、增加插图。贵刊介绍Game时，文字一大堆，插图却少得可怜，甚至没有，(百闻不如一见嘛)。

D、强化“街机仔”一栏。我想最大的电玩族便是“街机仔”！90%以上的电玩族都曾光顾游戏厅吧，他们都很希望得到街机游戏的资料。相信强化此栏后便无人不买《电子游戏软件》了。

E、扩版“电玩大排档”，并且不要老是以MD为主。现在，平均每个月都有上百个游戏出炉，当中劲Game是不少的。杂志也不能每期只介绍几个吧，很多好Game杂志都错过了，虽不能详细介绍，也能适量简介吧！我发现在此栏中曾介绍过的几个MD Game，在以后几期中又拿出来翻“炒”，多少有些骗版位之嫌。

F、稳定各栏目，提高印刷质量。杂志通常前几页(黑白)印刷较差，含糊不清，尤其是插图，很难看清里面的是什么。插图的清晰度很大程度上决定了玩家的购买欲，多加点油墨是否好些？

G、在每个栏目中加设主持人。如果让玛里奥、炸弹人、草雉京等“明星”做主持，相信能为杂志生色不少！

H、介绍游戏背景，特别是格斗游戏。绝大多数玩家都很想知道游戏的背景，角色间的关系，这些都是玩家很感兴趣的。我到目前还不知道《格斗之王》中草雉京和八神庵之间有什么怨恨。

I、美化各栏目的代表画。特别是“包打听”、“大墙画廊”、“大墙论坛”、“龙哥热线”等，不妨让XYM来重新配图。

J、加设这样的栏目：“Game名星人气榜”、“必杀技金榜”、“小编选评”等。像“电玩排行榜”一样，由读者投票选出每期最受欢迎的Game界名星(如RYU、桔右京、伍佑卫门等)，游戏厂商(如Capcom、Sega、Namco、Konami……)，(超)必杀技(标出此招的使用率、实用率、华丽程序，霸王程度)(如升龙拳，大蛇雉、波动拳)。以及最佳编辑，最臭编辑(引起小编们的敌视态度?)这样势必造成读者的热烈响应(同时骗取版位?)。

K、增加发行量！我到书摊问杂志到了没有，老板总是不耐烦地答：“这期没拿到，邮购去吧！”。唉！…

L、多作“友情赠送”。除了海报，也可以是贴纸、卡片、小型附刊等，这样既打击了同类的劣质Game书，也使买家受益不浅。

广东增城 郭伟钊

上帝有话要说

●我是贵刊的一位忠实读者，当我看到贵刊从“丑小鸭”变成美丽的“白天鹅”时，我感到相当欣慰。但我总觉得缺点什么，是贵刊的质量不如以前吗？不，应该是比以前有长足进步！我想了很久，才发现缺的是与读者心与心之间的交流。贵刊如想成为第一流的杂志，就必须多一点与各位玩家交流的空间，而贵刊的“闯关族的家”却一共只有两页！一共只有两个栏目！这能说得过去吗！这能和全国第一大电玩杂志的美誉相符吗！过去，我总是把“闯关族的家”这个栏目放到最后看（因为我有把好的东西留在最后享受的习惯），可现在我却少了一份以前拿到杂志时怦然心动的感觉。为此我认为贵刊应增加“闯关族的家”的页数，增至四到五页，多办一些与玩家交流的栏目。并适当地压缩广告的比率，这样才能吸引更多的读者，争取把《Game 风景线》办成全国最大的电玩杂志。并能发行到香港去，让即将回归祖国的玩家也看看我们祖国自己办的电玩杂志。

上海 严文进

●贵刊以后在彩页排版上注意不要把彩页画面给分割。如 97 年第 1 期的《侍魂降临》、《梦幻模拟战Ⅲ》的彩画，本来一幅精美的彩画，想取下贴起来，却因为排版的原因，惨遭“腰斩”，让人感到十分别扭和痛心，希望以后千万注意！

接下来说说对《96 格斗天书》的一些看法：用“等你等到我心痛”和“想你想到梦里头”来形容那种漫长等待的心情最贴切不过了。好容易盼到，拿到，看到，再加闻到它，——棒极了！好的东西是值得等待的。（可也别太久）。彩页，OK！内文，good！不过图片与文字稍有些发黑，小问题，用一句话概括——物超所值。谢谢众编！

淮南市 贾勇

●我们西安电视台二台的一个专门介绍电子游戏的栏目《游戏俱乐部》已经开播快一年了。这个栏目是每天下午五点到六点半播放的，有《仿真赛场》、《名作赏析》、《电脑商情》等栏目。其中的《仿真赛场》是玩家通过打热线电话，利用电话机上的按键的方式玩游戏，当玩到一定的水平时，可以获得奖品。《仿真赛场》到目前以土星上的游戏为主，有《世嘉拉力赛》、《梦游美国》、《96'胜利足球》、《泡泡龙》等；《名作赏析》是欣赏性节目，也以土星节目为主；《电脑商情》则是主要介绍电脑的价格、品牌。怎么样？羡慕我们西安吧？

西安 王振

●在《电子游戏软件》杂志里，我从来都很注意“游戏新闻眼”这个栏目。在现今信息发展的社会，每时每刻都在发生变化，如果人们不能准确的掌握信息，了解信息，便无法跟上社会的发展变化。现在世界上流行“信息高速路”，主要的媒介是电脑网络，但必竟有很多玩家并没有电脑，也没有入网。所以众多玩友便寻找其它媒介，可国内的电玩宣传实在太少，也并不受人们重视。《电子游戏软件》杂志的推出真使我们如鱼得水，尤其贵刊对日本及国内外游戏新闻的重视，更使我们感到欢欣鼓舞。

“游戏新闻眼”的内容更加丰富多彩也使我们大开眼界。在近几期杂志里，贵刊对中国新闻的介绍有侧重有综述。更加使我们加强了对中国游戏业前途信心。在此我想对“游戏新闻眼”提几点小建议：例如在众多的新闻中，有很多的电脑方面的新闻，但其内容对游戏并无关系，所以大可不必刊登，电脑玩友或使用者大可以去买众多的电脑类杂志。再有新闻后可加以评论，使玩友和读者更能清楚地了解新闻内容及重要性；还有杂志在国内影响面很大，大可以放“眼”出去。这样利用大多玩友和读者的“眼”来充实“新闻眼”。（无类：欢迎读者提供各地有关游戏业的消息）

北京 赵岗

●《格斗天书》听说是圣诞平安夜出版，我等啊等（真的让我们这群外地流连于 GAME 中的闯关族，望穿秋水去了！）直到九七年一月中旬，我才好不容易在书店中抢到了一本。哇！这时的心情真是“VERY HAPPY！”

拿到这本书的第一印象是：“酷”！封面上的草雉京头像真是“盖了帽了！”（用你们北京话说。）第二印象是：“丰满”！近二百叶的厚度。摸起来真爽（费话！要二十三块钱！当然厚。）

回到家里，我反反复复，仔仔细细看了好几遍。虽然你们在书的第四页提前请我们谅解。但是，有些遗漏太不应该了，还有一些遗漏之处对我们读者太需要了。

比如说“双截龙”（我最喜欢之对战游戏）中 DULTON 的一招“←蓄→·攻击”，BURNOV 的三段投技（本人不会发），AMON 的超必杀“←蓄→·攻击×2”（我最喜欢用的角色），REBECCA 的“空中蝴蝶烈风杀”（空中↓↘→·攻击×2）都给遗漏掉了。这还不止，“斗神传 2”中的“安吉”有一招“↓↘→↓↘→·△/□”可发出两个火炎弹漏了。“凯恩”有一招“↓↙←↓↙←↓↙←·△/□”可连续三次肩部撞击，再接一个升日攻击。这招虽不实用，但也不应漏掉。在“斗神传系列系统简介”的“四大格斗要领”的第四项最后一句话不完全。“斗神传 1”中正如所说的一样。但“斗神传 2”不同，当对手倒下后或是对手先落下场地，那么还是判定自己胜。

还有一些我们格斗游戏迷最需要的秘技却漏掉不写了。如“斗神传 2”中如何选用 BOSS（一定能选用的，不然那“？”用来干什么的？）“霸王忍法帖”中如何选用 BOSS。如何使用潜在真超力必杀。（如本人在选神威输掉一局的情况下，红血能量满时发出了一招“25HIT”的“怪招”，对手被打得目瞪口呆。可惜我却不知怎么发的。）“铁拳 2”中“NINA”和“KING”如何发奥秘义摔投技。（KING 有一招满血抽掉的五段连继摔投，本人的玩友就会发）

“天外魔境·真传”中的战国丘丸有一招“空中↓↓·斩”，是最实用的一招，却被漏掉了。还有“万斩”可以连发三次等等。本人因有些游戏未打过，也不能说只有以上这些漏点。

不过《九六格斗天书》总体上还是不错的。它开创了国内游戏书刊的先河，是第一本专门格斗游戏攻略的专辑。

上海 欧阳白鹭



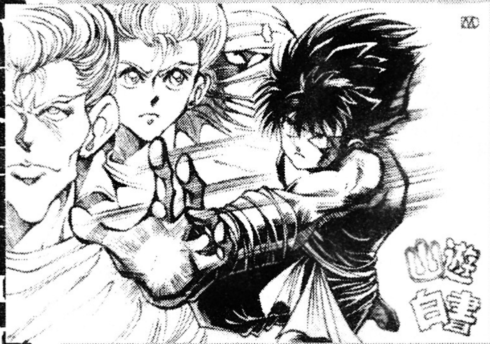
题图、绘画/郑州 朱卫强

大墒画廊



大墒

“忽如一夜春风来，千树万树梨花开。”此时的北国依然春寒料峭，南方是否已经鸟语花香了呢？寒假过去了，新的学期又开始了。眼看伴着大家的成长本栏也悄然成熟，希望多年以后再回首，看到这段与《电软》的“画廊”共同长大的日子会给大家带来些“青春”和欢欣的感觉……好象现在在玩家心中，飞影的地位仍是很高。这不，以这名邪眼盗贼作为主画面的画稿还是蛮多的嘛，不过搞不明白的是前一段时间至今竟然有些人会用《幽白》中某象征邪恶的人物作为自己的名字，费解?!总想放弃命题，但又怕回到以前几位格斗大侠独霸廊上的局面，所以只好两者兼顾了。为了让



◀幽游白书 洛阳 马经纶

◣看了地址才知道，又是一名美术中专学生的作品，和最下方那位兄台不会是一个班的吧?!

▼很有创意的作品嘛，不过总觉得飞影的Q版模样似曾相识了些……



◀死死若丸 邢台 唐斐飞

◀哇，“新人类”漫画创作组，来头不小啊，有几名成员呀？人物如再修长飘逸些效果会更好，你说呢？

▼邪王炎杀剑 厦门 盛耀东



▼人物画得单薄了些，尤其是幽助。另外要tell you注意颜色的搭配，投彩稿喔。

▼YU · YU · HAKUSHO 辽阳 刘天宇



▲梦幻之组 重庆 刘杨

▲四个人中好象只有桑原的形象惨了些，其它三位还是很可爱的吗，BY THE WAY，你为何叫“猫眼”呢？



▶幽白 洛阳 李杨



◀最近似乎许多美专的学生来稿啊，这不，洛阳美术职专网点作品登场了。

画廊

大墙画廊

更多画迷有上廊机会，暂不宣布下次命题，努力吧，“幽白”FANS（特工黄语：饭屎）们！

又多了一页，哈哈哈哈（呈八神庵状笑声）……许多画迷反映画面缩得太小，我也为之自责，因为版面实在有限，包容不下万千画迷们的热情来稿。待到有日画廊能够遍地开花时吧……

把电玩迷的喜怒哀乐倾泻在画布上，让所有的“江湖恩怨”全部化成动人美丽的画卷吧！也许只有画廊的忠实拥趸才能体会到这其中的甜酸苦辣，记住画廊永远是你们的朋友！！！（敬告画友：请将画稿创新化，多样化，如此这般你的稿件上廊率会大增。）

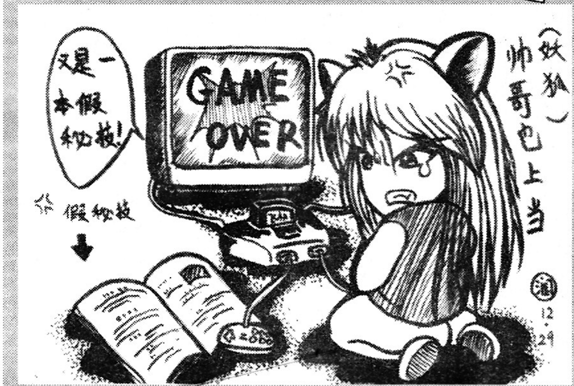
廊主：SHADOW PHOENIX





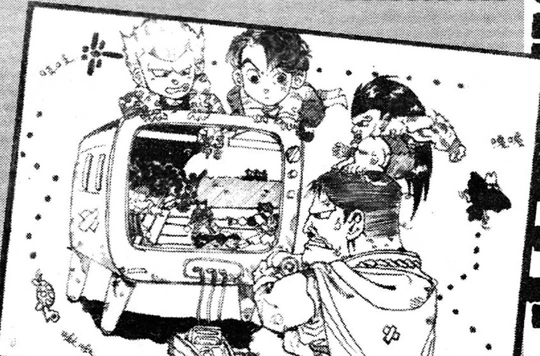
▲三国之赵云　杭州　裘竞

▲因版面原因，另一幅“走麦城”暂时不登，作为影视制作公司的职员一定会看到许多名[影]片吧，羡慕呀！



◀藏马　广州　罗晟

◀把藏马画成这样子我很喜欢，不然老有一种类似《星矢》中瞬的感觉。



▶如此街霸　柳州　莫航滨

▶乍一看，有些香港画家许景琛之《街霸》的味道。VEGA大人的帽子是被谁弄走了呢？



▲侍魂之霸王丸参上　北京，Y.H

▲思浩同学苦等了近两年前的画稿今日才得出山，等谁等到谁心痛啊！



▶斩红郎无双剑　玉林　何雨航

▶很酷的作品，也是暗藏了许久的佳作，尤其是“斩”字很有气势。

人间五十年之十二

战国名将录

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，紧止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想作一些工作。

三巨星

使战国乱世趋向统一的接力





织田信长　因为其狂傲不羁的行为被称为"尾张的大傻瓜"，也是战国时代最伟大的武将，遭部将明智光秀刺杀时，日本国内已无可与他抗衡的势力。洞察力敏锐，做事又从不墨守成规。常常与所有的人想法都不同，却又往往是对的。

丰臣秀吉　低贱的出身而又身居高位，被誉为"战国第一出世男"。织田四天王之一，信长死后战败了明智光秀、柴田胜家、泷川一益、德川家康等人，并篡夺了主家。唯一继承的是信长遗愿，统一了战国。位至太政大臣，由朝廷赐姓丰臣，但是仅两代就灭亡了。



德川家康　三河国松平清康的孙子。由于家境败落，十六岁之前一直是人质。师从杰僧太原雪斋。具有超乎寻常的忍耐精神，在今川家做人质时，杀了自己寄以大望的继承人"麒麟儿"松平信康；在担当丰臣家大名时，被迫离开世代经营的故土，到了关东。最后等到敌人都死了以后，建立了流传二百六十年的江户幕府。

龙虎

战国时代的偶像





▶武田信玄的军旗『风林火山』(云峰寺藏)

◀上杉谦信的军旗(上杉神社藏)

武田信玄　全名武田晴信入道信玄，是当时声望最高的武将，让信长、家康也坐立不安。对孙子兵法深有研究，不但有"风林火山"的著名军旗，而且"孙子"二字的军旗也令敌人闻风丧胆。特别擅长骑兵作战。"甲州流"兵法的创始人，同时也是一位难得的民政家、计谋家。

上杉谦信　越后守护代长尾为景晚年之子，全名上杉辉虎入道谦信，战国时代的最强武将。对于骑兵作战有独到的理解，与武田信玄在川中岛进行过五次激烈的战斗。上杉一生不近女色，也没有更大的野心，为维护早已名存实亡的室町幕府而尽力。他的"军中赏月"很有名。

北条早云　被誉为"下克上的先驱"，伊势平氏之后，后北条的鼻祖。原是在今川家当食客，妹妹是今川义忠的妾。由于伊豆发生内乱，向主君借兵，一夜之间成为一国之主，一身都是下克上的象征。随后驰聘关东几十年。北条早云对茶道、计谋、《孙子兵法》很有研究。

斋藤道三　全名斋藤秀龙入道道三，美浓国主，原是京都妙觉寺的僧人，还俗后做过油商。号称美浓的"蝮蛇"，以狡诈、毒辣而天下闻名，在围棋、茶艺、兵法上都是历史上非常出名的人物。遭亲子斋藤义龙袭击而自杀，临终遗言要信长为他报仇。

长尾为景　越后守护代，上杉谦信的父亲，与北条早云南北呼应，共同作战，弄得关东上杉家狼狈不堪，在平息国人暴乱中战死。

毛利元就　战国后期三大势力之一，原先是安艺国的小庄主，倚靠大内义隆成为豪族。大内义隆家老首席陶晴贤谋反后，与陶在严岛发生了大规模的激战，之后大约控制了日本六分之一的土地。毛利家以水军而闻名，濑户内海的海盗世代都是毛利家的庶子。

北条氏康　只要提到宛如乌龟壳的小田原城，就能让人想到老谋深算的北条氏康。他是北条早云的孙子，后北条氏能够成为与织田氏、毛利氏并列的三大势力，都是北条氏康奠定的基础。北条氏一直被认为是天下混乱的罪大恶极者，但是包括关东管领上杉谦信也拿他没办法。在他死后北条氏日渐败落。

岛津义久　岛津家战国时代出名的家督，同样怀有征服天下的野心。继承父亲岛津家久的家业，同样积极发展与中国、南蛮人、红毛的贸易，引进基督教，建立医院、教堂，大力发展铁炮制造，研究铁炮战法，是一位很有作为的君主。先后击败龙造寺、大友等势力，成为九州最大的大名。

龙造寺隆信　战法出众，被称为"肥后之熊"。率领龙造寺家的同族亲兄弟，与大友宗麟苦战二十年，终于得到北九州的控制权。后来又败给岛津义久。死后，肥前等领地被家臣锅岛直茂篡取。

责编/北尤

97·4期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

You Xi
Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

TOPICS & ETC.

申城进行电玩深层次理论研讨

本刊上海专讯（记者：KEN） 申城的电玩业发展将再次登上一个新的台阶。电子游戏不单单仅是一种现代的娱乐方式，更是一种文化现象和一种产业。上海市文化局将联系上海南梦宫有限公司等数家大型电玩企业，在今年5月份开展一次研讨会，重点对电子游戏的定性、游戏级别的划分等理论方面的问题进行有益的、深层次的探讨。这次会议的结论将直接影响到上海以致全国电玩业未来的走向，并对“上海模式”的推广起到重大而积极的作用。

本刊记者已接受了上海南梦宫有限公司的邀请，准备届时参加座谈会并发表有关看法，同时将对座谈会的情况进行采访，在第一时间内向读者推出有关的详细消息和报道，敬请诸位留意。

另据来自上海的消息，此间一份以青少年为主要对象的报刊《青年报》日前表示，电子游戏应当有计划地适当对青少年开放。该报在一篇题为“电子游戏也应向孩子们开放”的文章中称，与其让孩子整天局限在繁琐的学习中无法解脱，不如适当地安排他们玩一些有益的电子游戏，这样对孩子们的身心都有不少益处。

HARDWARE

N64大幅度降价 矛头直指世嘉索尼

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂于2月21日宣布其64位元家用游戏机“N64”削价。削价的幅度为33%，售价从原先的25000日元，一下子下降到现今的16800日元（合人民币1340元），其生产规模也大幅度上升。这表明任天堂对索尼PS和世嘉SS的反击正式展开了。

在价格大幅度下降之后，任氏仍然表示“将略有盈利”。新价格将以新机型的面貌出现，其功能没有任何消减。为了减少不必要的麻烦，任天堂决定先行回收所有已推出的旧型机，计划从3月14日开始，向市场全面推出新机型。

生产规模方面，任天堂四月份的月产量预计是80万台、五月份达到100万台，97年度总出荷量计划为600至700万台，目前该机种在美国处于货源紧缺的卖方市场，随着3月份欧洲发售开始，增产已经是刻不容缓的事宜了。

目前N64在日本已经发售的软件有10余个，与索尼和世嘉的竞争愈来愈激烈。虽然机种的机能很高，但在日本的销售情况却远远不如次世代主机。任氏希望此次能够凭借着价格上的优势把失去的份额夺回来。

在新价格确立之后，N64已成为现在售价最为低廉的新游戏主机。但是其软件与其他机种相比，仍然偏高40%，同时游戏种类和加盟公司的数量也有待进一步的提高。

TOPICS & ETC.

更多媒体开始关注电玩 《电脑演播室》将定期介绍游戏

（本刊讯） 北京电视台第三套节目（27频道）每周日下午的《电脑演播室》节目是以介绍和普及电脑知识为主的。该节目的软件部分以开始加入对流行电脑游戏软件进行介绍和评论，目前为每月一次。

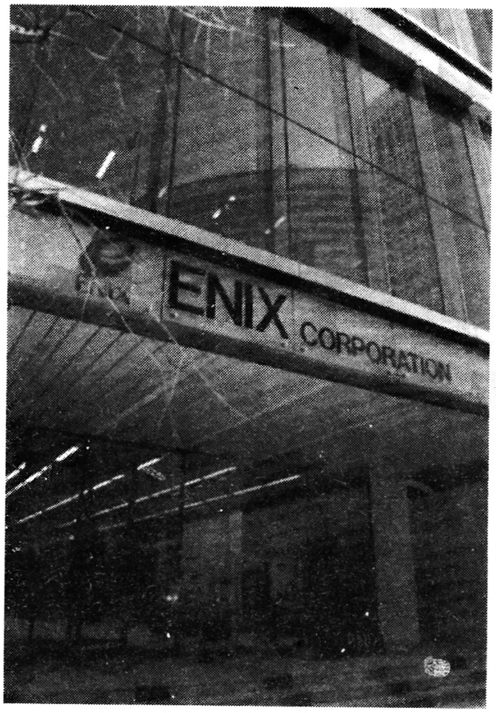
该节目主要面对电脑及游戏爱好者，对于健康的、经点的、热门的正版游戏软件的内容、制作等方面进行分析评论，并会请国内的业者及玩家一起参与节目，与观众一同挖掘软件的文化内含。



▲蓄了这么长时间“气”，任天堂终于开始进攻了。但今非往昔，次世代总销量近两千万台，SS、PS各有利器，任氏要怎样对付呢？炒冷饭没意思，创造新的游戏概念又前途未卜，N64你这位翩翩君子想重显风采就需要加倍努力呀！

ENIX 再次举办世界规模的软件大赛 奖金总额 40 万美元

（日本 ENIX 致本刊专电） 娱乐性产品的综合制造企业 ENIX CORPORATION（总公司：东京都涉谷区、代表取缔役社长：福岛康博，注册资金：68 亿 4，560 万日元），继去年举办“ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST”之后，今年还将举办世界规模的“ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ”。



举办“ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ”，是 ENIX 为发掘优秀的游戏软件编制人员以及获获得高质量作品而策划的，是一次世界规模的开发独创性游戏软件的竞赛。开展这样的竞赛活动，旨在“与世界各国优秀的游戏软件编制人员开展交流”，发掘潜在的优秀人材，同时也为发现出类拔萃的游戏软件提供机遇。ENIX 期待这一竞赛活动，将成游戏软件编制人员争相攀登的“龙门”，进而对娱乐事业的发展作出贡献。

奖金总额高达 40 万（约 350 万人民币）美元，作为游戏软件竞赛的奖赏是极为破例的。对于大奖作品，将支付 20 万美元的奖金。审查的重点放在“崭新且具有独创性的构思”上。只要是在电脑上（Windows 95、Windows 3.1、MS－DOS6.0 以上、Macintosh System7.0 以上）运行的未曾发表、未曾出售的具有独创性的电脑游戏软件，不分国籍、年龄、性别、专业或业余、个人或团体，原则上均可参加应征。去年，共收到来自 29 个国家的 694 件应征作品。

ENIX 曾在日本国内举办过游戏软件竞赛活动，涌现出许多在日本游戏软件行业首屈一指的开发人材，例如编制“DRAGON QUEST”（勇者斗恶龙）游戏的堀井雄二等等。另外，通过开展竞赛活动，还使得众多的获奖作品得以实现商品化。

有关参赛办法的问询联络处

ENIX CORPORATION 软件企划部 企划课
联系人：小林和智
电话：81—3—5352—6421
传真：81—3—5352—6424
e－mail：contest@enix.co.jp
ENIX home page：http://www.enix.co.jp/

会社概要

公司名： ENIX CORPORATION
设立： 1975 年 9 月 22 日
总公司： 日本国东京都涉谷区代々木 4—31—8
代表取缔役社长： 福岛 康博（FUKUSIMA YASUHIRO）
注册资金： 68 亿 4.560 万日元
销售额： 205 亿日元（1996 年度预计）
职工人数： 122 名（1996 年 1 月）
事业内容： 计算机软件开发、销售
书籍出版
玩具、文具等商品的开发、销售等

“ENIX GAMESOFTWARE CONTEST Ⅱ”概要

奖金： 大奖 1 名…………………… 200,000 美元
最优秀奖 2 名………………… 50,000 美元
佳作 20 名…………………… 5,000 美元

应征资格： 原则上无限制（不分国籍、性别、年龄、专业或业务、个人或团体、公司等。）

应征方法： ●可以存取 ENIX 公司主页（http://www.enix.co.jp/）的人士，可通过主页查看应征要点，利用 INTERNET 进行登录。
●不能存取 ENIX 公司主页的人士，利用邮件向 ENIX 公司索取应征要点（应征要点用日语和英语书写）。

〒151 日本国东京都涉谷区代々木 4—31—8
ENIX CORPORATION
ENIX 评选实行委员会 募集要项系

应征作品： 可在以下的操作系统上，实际运行的未发表且未销售的具有独创性的个人计算机游戏作品。
Windows 3.1
Windows 95
MS－DOS 6.0 以上
Mncintosh System 7.0 以上

应征期限日： 1997 年 12 月 20 日作品必须寄到

AMUSEMENT

电玩业的盛会 97年日本AOU展开幕

本刊综合消息　97年日本AOU展，于2月的19、20两日在日本千叶县幕张展览中心开幕。来自世嘉、南梦宫、CAPCOM、科纳米等73家大型街机生产公司参加了这次展示。会场中引人注目的有南梦宫最新作品"铁拳3"，世嘉以MODEL3底板制作的"VR前锋2"、"SCUD RACE"等也颇受好评。CAPCOM方面则如预想的那样，推出了"街头霸王3"和"恶魔救世主"等大人气作品的续集。同时，TAITO的"电车GO!"和柯纳米的"心跳纪念品"等新类型的游戏也获得了许多玩家的欢迎。

另据来自上海的消息，上海南梦宫有限公司订购的4台"铁拳3"将不日到沪，玩家即将可以在国内欣赏到这一精彩绝伦的大作。据悉南梦宫有意举办有关的正式比赛，具体情况正在策划之中。



▶参观的人们正围在试版『铁拳3』的周围，兴致勃勃地玩、津津有味地看。

SOFTWARE

世嘉等三社合作 推出土星巨作

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉企业同软件制作大手哈得森（HUNSON SOFT）、音乐制作大型企业AVEX三方将联合开发土星游戏。该游戏将高品味的动画和高质量的电脑CG与最流行的音乐歌曲联系在一起，其对象将是从年轻到年长各年龄层的各类玩家和流行音乐的爱好者。该游戏也是世嘉所称的"本年度划时代巨作系列"之一。

所开发的软件名为"HOYILUS"（音译），以22世纪近未来为舞台，以未来警察与犯罪者斗智斗勇为故事背景。其中各角色微妙而丰富的表情，将采用动画的形式来表现；广阔的空间和充满质感的建筑群则用CG来处理；主题音乐则由目前最流行的日本演唱组来表现演绎。哈得森曾与世嘉合作推出过不少SS游戏。其中的"樱大战"、"天外魔境"等在玩家中引起了很大的反响，其动画表现力得到了一致推崇。AVEX则是拥有安室奈美惠等大牌偶像歌星的音乐制作公司。此次三家巨头的倾情合作，相信定会有巨作级的产品问世。

该游戏的音乐CD、漫画和电视动画片制作等一系列计划正在检讨之中。发售日预定在今年8月，世嘉预计该软件至少可以销售100万份以上。

EVENT

"挥泪大出血" 土星推出廉价光碟

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉于日前宣布将推出廉价的CD游戏，以对应任天堂N64大幅度降价产生的威胁。预定的廉价销售价格为2800日元（合230元人民币），第一批包括有世嘉的"VR战士2"、TAITO的"RAY SECTION"等曾经颇受好评的中期软件。

在PS和N64的双重紧逼下，世嘉土星目前正处于比较困难的时期。廉价销售则是其渡过难关所一贯采用的方法，此次是否能够奏效仍未曾可知。在此之前，PS也曾发售过一批廉价光碟，其价格与SS相当。



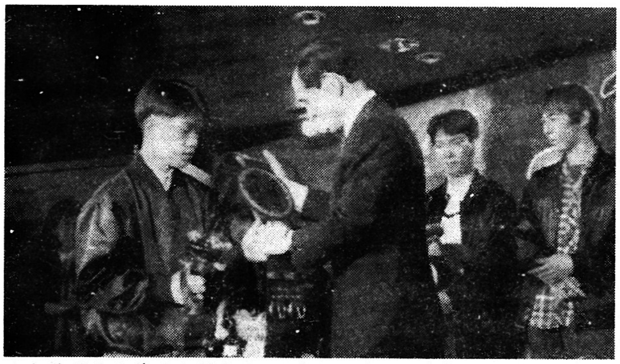
◀『VR战士2』推出一年多来，一直魅力不减，这回降价是吸引新用户的措施。这也许会对国内玩家有好处的吧！

AMUSEMENT

"外来的和尚会念经" "VR战士3"世界挑战赛结束

本刊日本综合消息　"VR战士3"世界巡回挑战赛于2月16日在日本东京结束。来自韩国的选手曹鹤东以连胜188场的超级战绩获得了冠军。他使用的角色是结城晶和陈洛。

参加这次决赛的，有从全日本选拔出的96位选手，和来自韩国、台湾、英国等7个国家和地区的10名国际代表选手。使用JACKY的日本女选手YANAGA SARAH出人意料地夺得了全日本比赛的冠军，令不少男儿汗颜。



▲大奖居然让韩国人得去了，日本人干瞪眼没脾气。

S SOFTWARE

'97 中文游戏再攀高峰 爱国主义题材炎手可热

(本刊讯)　中文游戏以其亲切友善的的独特魅力,一直广受国内玩家和游戏开发者的青睐。国内的中文游戏市场在经历了96年前导公司的《三国·官渡》、金盘公司的《成吉思汗》等古代历史题材热后，在97新年又呈新景象。以近代历史中爱国主义事件为题材的游戏倍受关注，除了金盘公司的中文SLG游戏《鸦片战争》外,以历史题材休闲软件开发在国内享有盛誉的外星电脑科技有限公司将推出电脑光盘中文PRG游戏——《禁烟风云》。

《禁烟风云》讲述了清道光年间,一个自幼习武以求有所作为的年轻人如何由自发走向自觉，参与禁烟斗争，并在林则徐的指引下，追随林则徐走南闯北，为林则徐虎门销烟立下汗马之功的故事。在这一款历史题材角色扮演(RPG)游戏中,玩家根据情节演绎,或取戒烟药方,或收缴烟枪追捕烟贩。总之,游戏中,由于场景的逼真和人物的形象生动，玩家会有一种身临其境之感，会有一种叹清廷衰败恨洋人嚣张的历史责任感,并为有林则徐等禁烟民族英雄而自豪!

97年也是RPG游戏的光辉年，国外许多游戏厂商为打开中国市场将在今年推出许多中国历史题材的RPG游戏。为抢先推出这一完全国人制作的禁烟题材RPG游戏，外星公司投入了优秀的企划、美工、程式等多名开发人员和巨额财力，在剧情演绎游戏画面等吸引玩家的要素方面作出了很高的要求,历时一年多,终于将要在回归年与广大游戏迷见面。关于该游戏的最新情报,本刊将陆续追踪报导。

H HARDWARE

SEGA 公司将于明年圣诞节推出 64 位主机

(本刊讯)　近日，我们获得一条令人激动的消息，这就是SEGA的下一代游戏机主机——BLACK BELT(黑色地代,暂名)。

关于SEGA的下一代游戏机的第一个细节是其将基于两项关键技术。第一项关键技术是由Videologic公司所提供的64bit级CPU: PowerVR PCX2在以万为批量生产成本可望降到到30美元/块。

NEC公司在以前曾证实说他们与SEGA谈过要在SEGA未来的游戏机系统使用基于PowerVR芯片的硬件系统。该系统将提供诸如抗锯齿、mip—mapp、z—buffer、材质过滤器和alpha—channel等硬件机能。这系统同时也期待着配合某种CD格式后能与诸如PowerPC等64—bit级CPU一决高下。目前还没有关于这枚芯片倒底每秒能处理多少个多边形的资料。

该系统的第二个关键点就是微软的“街机操作系统”。传言microsoft早在一年前就开始着手这项新系统了。该系统允许使用更为易用及更为标准的开发工具。进一步说,采用了这套系统的街机将更容易开发新的游戏软件。而目前Sega和Segasoft表明他们的街机系统仍工作于旧有的系统结构。一些开发者可能在今年圣诞节收到微软的开发工具箱，这样最早在98年圣诞节会有用这个系统开发的街机游戏出现。

对游戏开发者来说他们期望“黑色地带”具有更高的性能及更容易的开发方式。关于“黑色地带”的更多细节:Videologic公司已证实“黑色地带”的一个重要特色就是它将是一个基于PowerVR芯片的系统。也就是说，它将具有PowerVR强大运算能力的图像处理能力。PowerVR芯片是由Videologic公司所设计并由NEC公司所生产，已被用于多种PC系统。而且近来更多的制造厂正在准备为这枚芯片制造主板。但不同于这些采用PCX1芯片组的PC主板，Sega将采用特性相似的PX2芯片组。这样,SEGA的未来游戏主机将能够处理mip - mapp和材质过滤器等技术,而这是目前的土星游戏机所不能处理的。

日本SEGA目前正与微软在西雅图会晤以决定微软的街机开发系统是否能尽快被街机开发者所使用。然而,这场交易看来并不是能轻易达到。尽管如此,用新的街机系统开发的游戏目前可被证实的已有一个篮球、一个足球游戏以及“VR战士3”。如果SEGA想要在1998年将主机推向日本市场的话，该主机就应该在今年夏季的E3展览会上出现。而且该主机要被推向市场还需要考虑到技术的实现以及第三方的支持、价格以及市场定位等诸多因素。

(资料提供:软体动物)



▼SEGA游戏主机造型一惯的风格是老成持重,不象其它那些偏重低年龄层的主机那样活泼可爱、小巧玲珑。不知『黑色地带将会是什么样子?另外,『黑色地带』也可能是太阳系行星中土星以外地区的意思。

AMUSEMENT

NAMCO 等公司联手 成立电脑 CG 的制作公司

（本刊讯） 近日，日本的游戏公司 NAMCO、SCE 及电脑 CG 制作公司 POLYGON PICTURES 联手共同组建一以制作电脑 CG 为主的新公司，并定名为“DREAM PICTURES STUDIO”（以下 DPS），由河原敏文任社长。

公司将会制作象“玩具总动员”一样的 CG 电影及游戏中的 CG 动画。由于三家公司均有丰富的电脑 CG 制作经验，所以河原社长声称公司将以超过好莱坞的 CG 电影为目指，第一部作品将在本世纪末推出。



▲三位 CG 高手的联合。

TOPICS & ETC.

谁是英雄谁好汉 SNK 格斗家评选揭晓

本刊讯 自从今年 1 月 22 日日本著名电玩杂志《ファミ通》募集 SNK 的热门力作《格斗之王》的 97 版（即《'97 格斗之王》）出场希望角色之后，立时日本全国玩友踊跃投票，共收到 5321 票。3 月中旬投票结果终于出台。下面大家有来看看位于前 10 名的人物吧！①山崎龙二（592 票）；②比利（510 票）；③DUCK KING（392 票）；④BLUE MARY（357 票）；⑤黑子（301 票）；⑥卢卡尔（240 票）；⑦如月影二（235 票）；⑧洪武（221 票）⑨哈维·D（189 票）；⑩哈迪伦（153 票）。这些人物全是大家所熟悉的人物，均来自 SNK 的格斗名作，其中⑨的哈维·D 即是《'94 格斗之王》中美国运动员队的成员。

HARDWARE

技术落后终究不行 SNK 将发售 64 位机

本刊综合消息 SNK 于 2 月 19 日在 AOU 展上发表了其 64 位元主机的有关情况。该新主机名为“NEO·GEO64”（不是 N64），第一作软件将会是“侍魂 64”。

有关 SNK 研制 64 位元主机的消息早已在街头巷尾流传，但得到证实却还只是最新的事。在展览会场，玩家只是看到了“侍魂 64”的演示画面，其具体内容和效果不详。

据称 NEO·GEO64 在三维图形处理方面比之原机型有了质的提高。同时 SNK 亦肯定地表示，将不会发售 NEO·GEO64 的家用机种。这也意味着玩家将很难象以前那样在家中玩到和街机完全一样的 SNK 游戏了！



▲一直以来，就非常想玩“侍魂”及其它 SNK 格斗游戏的 3D 版游戏，这次终于有望了。

3D 版“侍魂”将要登场！



▲“街”一改以往该公司只见人影的风格，借助次世代机能及 CD－ROM 的大容量，大量采用实拍画面，并聘请了众多的演员。这是 AVG 除 3D 类的另一大方向吧。

SOFTWARE

CHUN SOFT 参入土星 发表第一部作品“街”

本刊讯 2 月 18 日，作为以《不可思议的迷宫》系列名震天下的 CHUN SOFT 终于决定“参入世嘉土星”了，第一款软件即是名为《街》的 AVG 游戏，预定今夏发行，2 枚 CD。CHUN SOFT 在 SFC 上以 92 年的《弟切草》及 94 年的《恐怖惊魂夜》得到广大 AVG 游戏 FANS 的欢迎，(《弟》发行 30 万，《恐》发行 70 万)，不知《街》能否再创高峰呢？故事是以当今日本繁华的街道——涉谷为舞台，主要是为侦察涉谷站前的“涉谷爆破”的恐吓信……，静止画面总达 6000 幅以上，总共牵涉人物 400 人以上。据说主人公会有 100 人（?），登场主要人物会有 8 个，视点会随登场人物的不同而改变。总之，如何厉害请大家留心注意今后本刊的报道。

TOPICS & ETC.

在国际竞争中取胜 SEGA·BANDAI 访谈录

合并、合并、合并。

这是最近听得最多的词。NTT 的合并、世嘉的合并，等等。大洋对面的那个国家，不知道究竟是把合并视为解救一切的灵丹妙药呢？还是真的从中悟出了什么道理？看来只有上帝和公司的主人才能明白了。

合并不是目的，而是手段。在激烈竞争中胜利才是最后的目的。商海中总是危机四伏，祸福难定。任天堂曾经红极一时，现在不仍然在为生存而战？世嘉也是如此。别的会社也终究会有这一天，没有人能成为长胜不败的将军。我们只是希望，合并将给广大的玩家带来更大的益处，使我们能够享受到更出色、更优秀的产品。这已经足够。

世嘉与万代两社的合并，对业界产生的影响是巨大而深远的。他们的动机、他们的计划究竟是什么呢?对中山隼雄、山科诚和大川功三位社长所做的访谈或可使您释疑。

记者：两社的合并究竟是因何而来呢？

山科：归根结底是两社在业务方面的合作意向。大概在去年秋天便定下了具体目标。

记者：那么可以说是相互为对方的魅力所吸引了？

山科：万代对自己拥有的角色版权充满自信，世嘉的高技术充满了魅力。

中山：世嘉的 CG 技术和万代的市场是相互补充的。世嘉的顾客层局限在中学、高校和大学生之中，而万代则拥有大量低年龄的用户。

记者：抛开业务上的合并不谈，还有没有其他的合并理由呢？

山科：日本的公司经营方式与欧美有着很大的不同。不采用国际通用的方式，就很难在竞争中取得胜利。这正是组成世嘉集团的原因。

中山：企业的发展有合并和收购两种方式。现在我们显然具备合并的条件。我向山科先生投球，他接受了，于是便开始合作。

大川：现在是多媒体时代、卫星时代，游戏会社的发展并没有原先想象的那么容易。

记者：三人的工作具体如何分配？

大川：大方向来说公司合并为主要目的，我本人则担当新会社的新工作。

中山：我们三人都是代表董事。我主要担当战略方面的工作，山科先生则负责处理日常的业务。

记者：中山先生的副会长一职不是对山科先生的消极抵抗吧？

中川：完全不是。副会长并非是闲职。工作还是相当繁琐和忙碌的。

大川：美国部分的最高经营责任者是中山先生。

记者：是否要进行大规模的裁员呢？

山科：新会社从 10 月份开始运作，具体的事项目前尚未考虑清楚。对工作人员基本上将采取少数精锐的方针。

PS 四月新软件 EXPRESS

名　称	厂　商	类型	发售日
ACTUA GOLF	NAXAT	SPG	4月4日
DISRUPTOR	INTERPLAY	STG	4月11日
新主题公园	E·A	SLG	4月11日
天使之诗特别版 2	KOEI	SLG	4月11日
GAME 日本史——革命儿织田信长	KOEI	SLG	4月11日
暗黑猎手(上)——异次元学园	KOEI	AVG	4月11日
雷电 DX	SEIBU	STG	4月11日
ALUNDRA	SCE	RPG	4月11日
街头游戏'97	SCE	SPG	预定4月
战斗国家·改	SCE	SLG	4月11日
壮阔之战Ⅵ	BANPRESTO	ACT	4月11日
爆裂猎人	BANPRESTO	AVG	4月11日
预备,Say You!	HUMAN	AVG	4月11日
达喀尔'97	VIRGIN	RAC	4月18日
QUBADIUS——艾贝洛加特战役	GLAMS	SLG	4月18日
维洛迪森巴战记——翼之勋章	SCE	STG	4月18日
大冒险豪华版之遥远海域	Soft Office	RPG	4月18日
正义之纹章 2	YANOMAN	RPG	4月18日
3D 台球	Argent	ACT	4月25日
TOBAL 2	SQUAER	FTG	4月25日
怪兽卡麦拉 2000	大映	STG	4月25日
FIGHTERS IMPACT	TAITO	FTG	4月25日
Neorude	Technosoft	RPG	4月25日
PAL——神犬传说	东北新社	RPG	4月25日
秘·法·王	VARIE	TAB	4月25日
RUNNING HIGH	SYSTEM SACOM	RAC	4月25日
水木之妖怪武斗传	KSS	FTG	4月25日

只言片语　(协力:SHADOW PHOENIX)

★由文明脑发行的《飞龙之拳 TWIN》预定今夏在 N64 上出击，不知与 PS 预定发售的《VR 飞龙之拳》有何不同？

★很遗憾地告诉大家《真说侍魂·武士烈传》的三种版本(N·G、PS、SS)全部推迟发售时间至"预定"5月下旬，不知 SNK 究竟搞什么飞机？

★TECMO 的《J 联盟 GO!GO!GOAL》将于今春上场光环。

★继去年的 SS RPG 大作《LUNAR～银色之星》获得成功后，今年由角川书店制作的《魔法学园 LUNAR》将于春天登场 SS。

★以织田信长为主人公由 Athena 制作的 PS 新 GAME《信长秘录～下天之梦》将于 5 月 30 日预定发售。

★由 HUMAN 制作为《BODY HAZARD》预定 6 月登场 PS，是借《BIO HAZARD》的威名吗？

★又一个梦的组合产生!业界"大圣"广井王子与 KONAMI 合作，将共同开发三款 GAME，第一款是以剑的时代为舞台的 SLG《三骑士》(暂名)，定在 PS 上发行。

★由 IDEA FACTORY 出品的 RPG《鬼魂塔Ⅱ》及 SLG《鬼魂力量》预定在 10 月及 8 月在 PS 上登场。(看过开发画面还不错)。

★日本业务用机排行榜(截止至 3 月 21 日)，①VR 战士 3(SEGA)；②电脑战机 VIRTUAL ON(SEGA)；③街头霸王 EX(CAPCOM)；④REAL BOUT 饿狼传说特别版(SNK)；⑤浮云赛车(SEGA)；⑥侍魂Ⅳ之天草降临(SNK)；⑦TOKYO WARS(NAMCO)；⑧街头霸王 ZERO2 ALPHA(CAPCOM)；⑨世嘉拉力冠军赛(SEGA)；⑩噗哟噗哟 SUN(COMPILE)。

SFC'96 年金像奖
得奖作品发表！

一年一度的最具权威的SFC金像奖评奖终于揭晓，96年度人气度最高的RPG大作"勇者斗恶龙Ⅵ"，果然不负众望夺得第一名的位置，而且票数竟比第二名多出将近1倍。不知道今年的金奖是否还会属于"勇者"系列呢？

最优秀作品奖

第1名　勇者斗恶龙Ⅵ



排名	游戏名称	厂商	票数
1	勇者斗恶龙Ⅵ	ENIX	581
2	火炎之纹章—圣战的系谱	NINTENDO	315
3	浪漫传说 3	SQUARE	289
4	幻想传说	NAMCO	117
5	星海传说	ENIX	113
6	不思议的迷宫 2—风来之西林	CHUN SOFT	91
7	马里奥 RPG	NINTENDO	89
8	打比赛马 96	ASCII	63
9	魔装机神	BANPRESTO	58
10	鲁多拉的秘宝	SQUARE	42

SFC 十佳游戏中，艾尼克斯和史克威尔的作品各占 2 名，几占江山之半。可以看出这两家公司对 SFC 的贡献和它们在 SFC 中举足轻重的地位。今天这两家游戏公司均毅然离"任"，任天堂前途堪忧！

其它奖项：

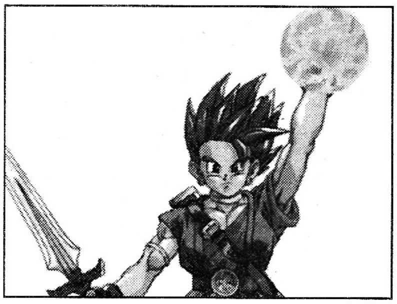
最优秀美术奖前三名为：勇者斗恶龙Ⅵ　星海传说　幻想传说

最优秀音乐奖前三名为：勇者斗恶龙Ⅵ　浪漫传说 3　火炎之纹章—圣战的系谱

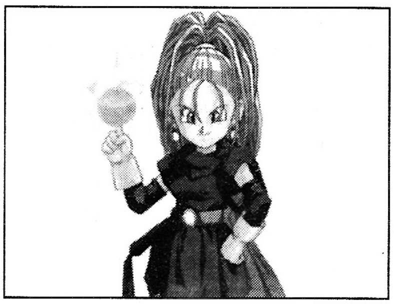
动作类作品前三名为：超级大金刚 2　星之卡比 DX　炸弹人 4

RPG 类作品奖前三名为：勇者斗恶龙Ⅵ　浪漫传说 3　幻想传说

SLG 类作品奖前三名为：火炎之纹章—圣战的系谱　圣龙传说　打比赛马 96



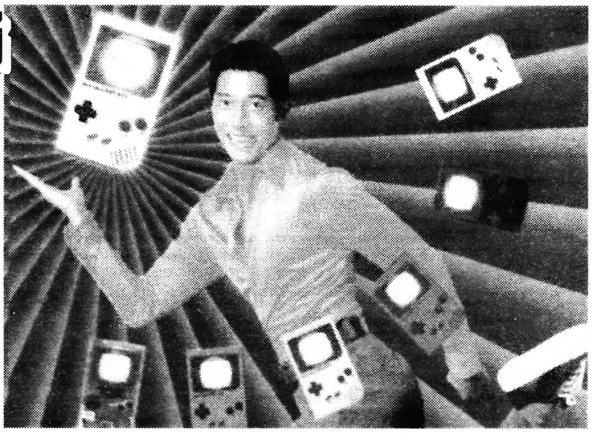
最佳男角色奖被"勇者斗恶龙Ⅵ"的主角获得。因为"勇者斗恶龙Ⅵ"的主角姓名是由玩家自由编入，所以只能以主角称呼。



最佳女主角奖被"勇者斗恶龙Ⅵ"中的芭芭拉夺走，她是位开朗且极具魔法力的女性角色，很受女性玩家的支持。

97年GAME BOY在国内市场展开全面广告攻势

天王郭富城进入冒险世界



万信主攻，郭富城助攻，国内游戏市场又起波澜。

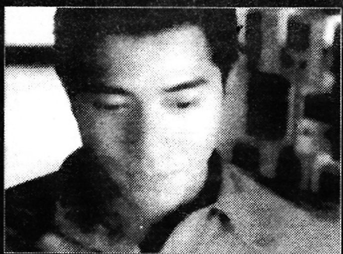
国内游戏机正版货最多的当数GAME BOY，即任天堂手掌机。GB在国内市场的总代理是万信中国有限公司，在广州和上海设有分公司。两年来，业绩总的讲应该是中等 。之所以不能十分令人满意，除国内诸多条件限制外，广告宣传薄弱应是一个重要原因。

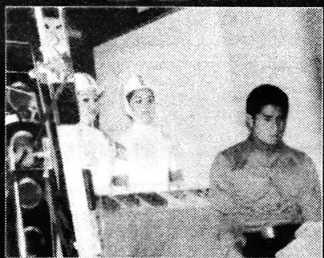
进入97年，万信中国有限公司委托香港著名的4A广告公司策划GB在国内市场的推广工作，首个推出的电视广告，由四大天王之一的郭富城担纲。这部30秒钟的广告片本来考虑采用金城武制作，但由于金在国内的知名度有限，所以最终还是起用了青春活泼形象的郭富城。据万信中国公司经理说，在儿童市场方面，万信已经站稳脚跟。今后的目标是开拓时尚青少年一族，这可能也是起用青少年偶像郭富城的原因吧。

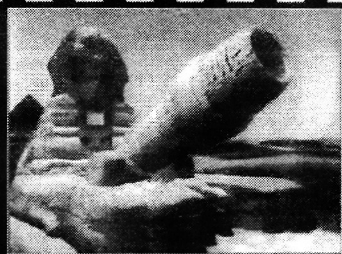
在这部广告中郭富城穿梭于不同空间，不同景观，包括巴黎、伦敦、纽约的奇妙旅程为主线，加入许多非常特别的视觉效果，制造出不同的紧张感。因为是专为国内市场制作的，所以在节奏感，现实感等方面都充分照顾了国内观众的接受能力和审美趣味。这部30秒的广告片光拍摄即用去三天时间，后期制作足足用了一个多月，万信及4A公司是下了相当大的功力和投入的。

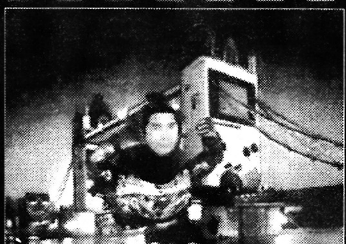
该片准备先在广州和上海两地电视台播放，至于国内其他城市是否播放，及播放时间还不清楚。估计万信是要看看广州、上海市场的反映再做考量。游戏广告(无论软、硬件)在国外已经司空见惯，但在国内还是第一次，效果如何，我们拭目以待。

GAME BOY在国内市场已降至300多元，是够便宜的了。











以上就是这部广告片的片段镜头，大致是叙述郭天王去购买GAME BOY时的奇遇，其中他会由埃及的金字塔飞向伦敦的剑桥，究竟是怎么样的？请打开TV……

关于《水浒》设计中的

花　絮

文/金增辉

编者按：这几期以来，本栏目连续报导了国内业界的最新消息，期间受到许多读者的来信，把自己的感想和意见告诉我们。大家对国内业界的支持使我们十分感动，同时也勉励自己一定要将国内的新闻及时报导给广大玩友。这次去前导公司本想能够“嗅”到一些《赤壁》或者《水浒》的新气息，确不想两作正处于“顺调开发中”，并没有更多新的细节。眼见要空手而归时，幸蒙《水浒》的设计者金增辉先生“透露”了一点儿在设计《水浒》剧情中的感想。不论他的论点怎样，会不会引起学术上的争论，在这里我们不做讨论；至少，这也许会影响到游戏剧情的设计，而从中我们也能“窥到”一些游戏设计中花絮。我想，对于这玩友们应该感兴趣吧！

金主创，你让我这个庄稼汉想题目可真难呀！

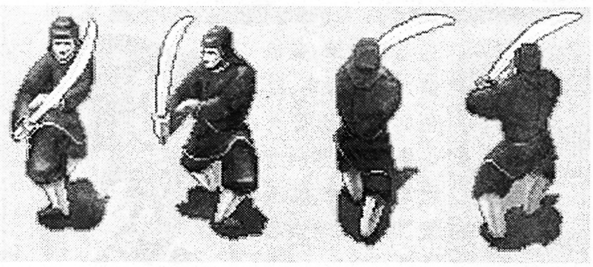


《水浒》是中国文学史上一颗璀璨的明珠，它不仅深刻而全面的反映了宋朝时期各种社会因素，还相当集中、全面的反映了中华民族心理的深层结构，积淀了我们这个伟大民族性格特点。它对于塑造我们民族的性格所起的巨大作用，是绝对不可低估的。

水浒中的故事在世界各地广为流传，很有民族艺术的代表性。尤其是在我国，水浒中的人物、以及他们的事迹可谓家喻户晓、尽人皆知，李逵、鲁智深、武松等英雄更是许多人的偶像。无论对于制作者和游戏者双方来说，这都是一个极难得的游戏题材。

但是，由于水浒的故事都是作者根据民间各种传说编写而成，相互串联在一起会出现一些漏洞，结构不够紧凑，给游戏设计带来一定的难题。

最明显的例子是“吴用智擒玉麒麟”一段，硬把一个坐在家里享清福的卢俊义拉上山去。梁山忽然要请卢俊义入伙，完全是无事闲谈中偶然引出的话题。《水浒传》第60回写道：一日，请到一僧，法名大圆，乃是大名府在城龙华寺僧人……因吃斋之次闲话间，宋江问起北京风土人物，那大圆和尚说道：“头领如何不闻河北玉麒麟之名？”宋江这才想起要请卢俊义入伙，说：“梁山泊寨中若得此人时，何怕官军缉捕，岂愁兵马来临？”这么说请卢俊义入伙的目的是对付“官兵缉捕”。但梁山以前没有卢俊义的时候，“高太尉大兴三路兵”、“呼延灼摆布连环马”也都被梁山击破，并且打北京、赚关胜、擒索超。而卢俊义加入梁山后战斗中也未见其有什么惊天动地的本领。而曾头市捉史文恭纯属偶然，既有晁盖的阴魂缠住史文恭，又有卢俊义的仆人燕青帮忙，《水浒传》描写的情形是：史文恭正走之间，只见阴云冉冉，冷气飕飕，黑雾漫漫，狂风飒飒，虚空中一人当住去路。史文恭疑是神兵，勒马便回，东西南北，四边都是晁盖的阴魂缠住，史文恭再回旧路，却撞着浪子燕青，又转过玉麒麟卢俊义来，喝一声“强贼，待走那里去！”腿股上只一朴刀，搠下马来，便把绳索绑了，解曾头市来。卢俊义就凭这一朴刀，坐上了梁山第二把交椅。



▲这是人物四个方向的站立姿势，持刀的样子稍稍有点儿不一样。

元代评话《宋江》中，卢俊义活捉史文恭则费尽力气。其经过情形是：晁天王在攻打祝家庄时，被祝家庄的武术教师史文恭射死。史文恭和卢俊义同出周侗老师（即岳飞的老师）门下。史文恭武艺高强，梁山上无人能敌。惟有卢俊义知道史文恭的弱点，能制服他。原来，卢俊义和史文恭一起学艺时，有一次练棍棒对打，史文恭被卢俊义打折左脚腕，史文恭因此跳跃腾挪功夫受影响。史文恭的弱点是：由于身材高大，不怕攻上怕攻下；由于脚曾受伤，喜马战，怯步战。卢俊义针对史文恭的弱点，命矮脚虎王英徒步出阵，把史文恭引下马来步战，然后卢俊义用“地躺刀”砍断史文恭左脚腕。

袁阔成所编写的长篇评书《三打祝家庄》大量吸收借鉴了元杂剧、元代评话和民间传说，将这一故事描绘的更加完美传神：史文恭是当时江湖四大怪杰之一，论枪法他排名第二，而卢俊义排名第一。祝家庄的庄主祝朝奉为了消灭梁山，与梁山开战，朝廷也派来徐宁、董平、呼延灼等五路人马前来助战。祝家庄的教头是江湖四大怪杰之一的栾廷玉，他请来史文恭总领人马与梁山决战。祝家庄的地形极为复杂，机关重重，加上李家庄、扈家庄在左右遥相呼应，梁山人马连吃败仗。史文恭武艺高强，跨下马，掌中枪，连败梁山数员大将，晁天王也死在他的箭下。梁山为了报仇，先收服了左右两个庄子的庄主，又想尽办法找到当初建祝家庄的高人，破掉它的机关中枢乾坤楼。最后，徐宁把卢俊义的枪、马还给他，两人决战，这才生擒史文恭。卢俊义也就顺理成章的坐上了梁山的第二把交椅。



▼本页与后几页右下角的图片如果连续『播放』的话，你就可以看到《水浒》中人物正向劈刀的全部动画。这使我想起了上学时画在课本边上的士兵打靶、猎人射鹿等小动画。

组织/胡林　责编/PINSER

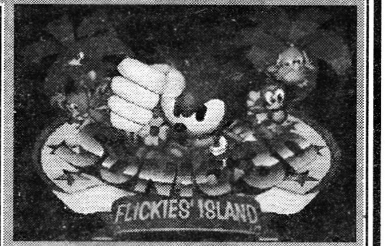
索尼克 3D

弗里奇岛

立体空间
音速出击

在次世代机正被炒得沸沸扬扬之际，3D 游戏已然成为一股不可抗拒的冲击波。而如今被玩友们几近遗忘的 MD 机上，竟出现了一款立体感颇强的游戏，那就是《索尼克 3D 弗里奇岛》。而且此作与 SS 版内容一样。

MD	厂商 SEGA	类型 ACT
	容量 32M	

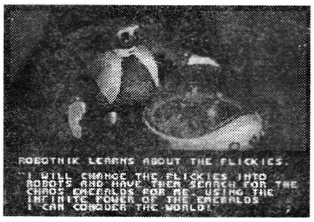


为了朋友、为了正义，音速刺猬再度出击！

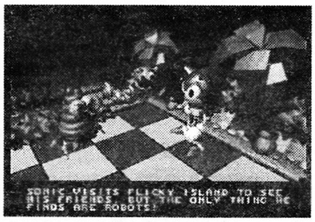
弗里奇（FLIKY）是一种不可思议的小鸟，它们居住在另一个次元中，但可以通过大圆环任意来往于各处。

罗伯尼克（ROBONIC）得知了关于弗里奇的事。“我要把它们变成机器人，让它们为我寻找混乱宝石。借助那些宝石的力量，我可以统治世界！”

索尼克（SONIC）去弗里奇岛看他的朋友，却发现岛上尽是些机器人。“罗伯尼克竟把我的朋友变成这付样子，我要去救它们，罗伯尼克必须被制止！”



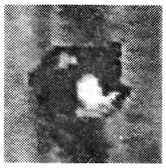
▲ROBONIC 为了得到混乱宝石，而把可爱的小鸟变成了机器人。



▲把我的朋友变成这个样子，我一定要打倒 ROBONIC。

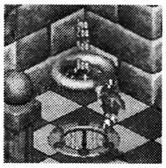
一见如故的宝物，真令人怀念呀！

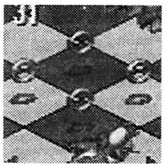
可以直接得到的宝物



圆环：随处可得的宝物。凑齐 100 个即可得到 1UP；另外，进入隐藏版面则需要 50 个圆环。（具体方法见后文）

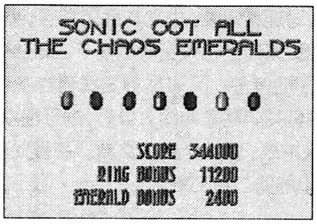
大圆环：这是把弗里奇送回弗里奇岛的唯一路径，每个大圆环中需送入 5 只弗里奇。



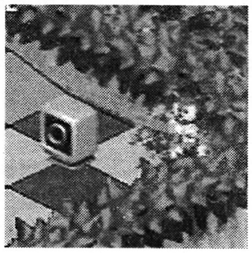


索尼克头像：凑齐 10 个即可得到一次续关机会；凑齐 20 个则可得到 1UP。

混乱宝石：只要将七颗混乱宝石凑齐，就能让罗伯尼克的计划破产！（详见后文）

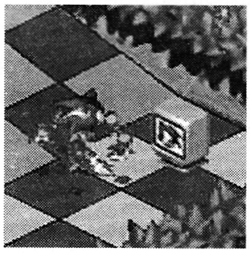


在宝箱中得到的宝物

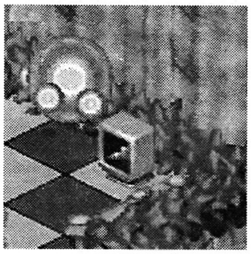


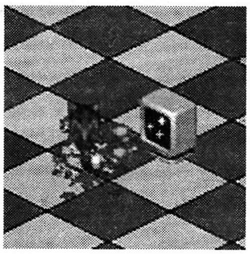
圆环：可使圆环数加 10。

索尼克头像：可得到 1UP。

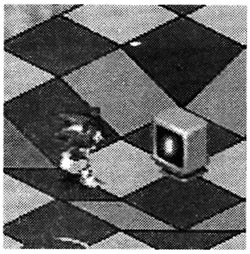


鞋子：加快索尼克行动的速度，此时音乐也会变快。

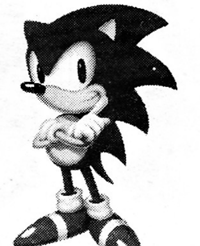




闪烁的星星：使索尼克呈无敌状态，但有时间限制。



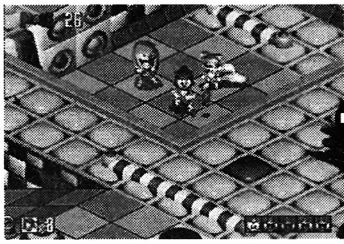
兰色防护罩：蓝色的为防止触电；红色的为防止被火焰烧到；黄色的为跳起后再按跳跃键，即可自动索敌并进行攻击。



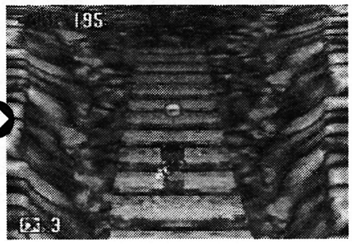
对付 ROBONIC 怎能少了我们，老朋友前来助战！

索尼克的二位老友，泰尔斯（TAILES）和纳蔻斯（KNUCKLES）也会在本作中出现。他们并不参战，而是提前找到了七颗混乱宝石并藏了起来（难怪罗伯尼克急死也找不着）。

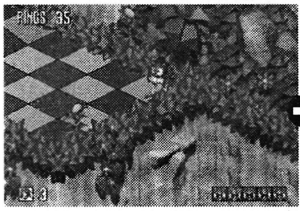
游戏共有七大关，每一大关中都有见到泰尔斯和纳蔻斯的机会，把手中的圆环给他们，累计超过 50 个时即可进入隐藏版面。若你能够克服引藏版面中的重重障碍，取得规定数量的圆环，就会得到一颗混乱宝石。所以，总共 14 次机会里，只要成功 7 次即可集齐宝石。这可关系到你能否看到完整的结局哟！但泰尔斯和纳蔻斯的藏身之处可不是那么好找的，动动脑筋吧！



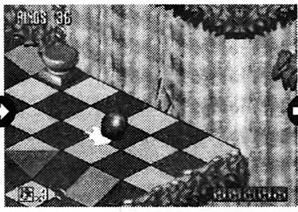
▲只要找到 TAILES 和 KNUCKLES，并累计给它们 50 个圆环，就会被送进隐藏版面。



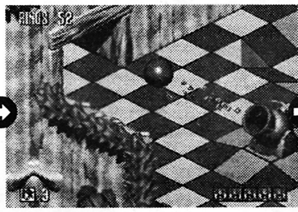
▲在隐藏版面中，只要取得一定数量的圆环，就能得到一颗混乱宝石，但反应可要相当快哟！



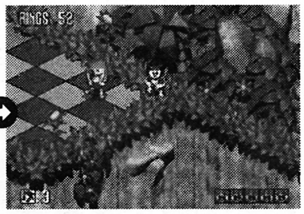
▲这里原本是一块空地。



▲向此树木松动处用力撞去；即可进入密室。

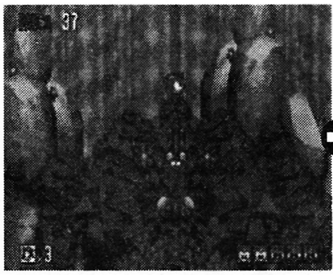


▲用密室里的大炮将自己炸飞后……

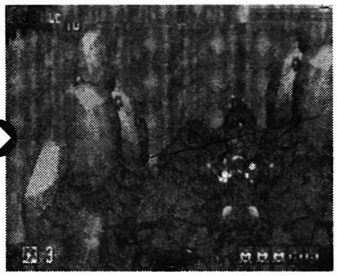


▲又会飞回这里。看！纳蔻斯出现了！

击毁是正道，弗里奇营救计划大公开！



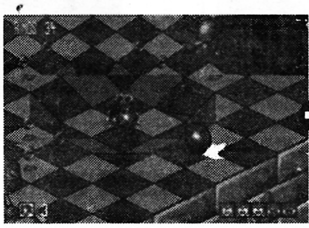
▶有些宝物宝物太高了，索尼克干着急，就是购不着。



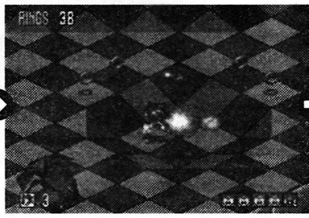
◀但如果有『尾巴』，便可以吃掉了。『嘿嘿……』

当索尼克撞碎机器人时，弗里奇会从里面跳出来。一定要让索尼克带上它们，并送入大圆环。当索尼克带上 5 只弗里奇时，活像一条眼睛蛇！这时，对于高处的宝物，原本是索尼克跳起以后得不到的，也可以利用高跳时产生的惯性，由弗里奇帮助取得。

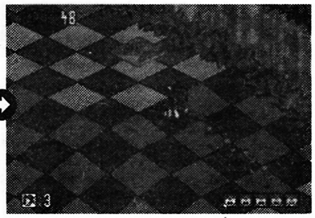




▲遇到敌人了，二话不说变成球球，攻击！

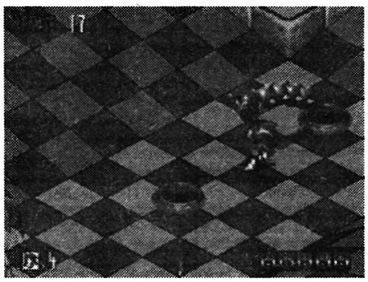


▲消灭了敌人，弗里奇会从敌人毁灭处跳出来。



▲之后可以带上它们。如带得多了，就象一条眼镜蛇。

下面是第一关、第二关、……、最终关的攻略！

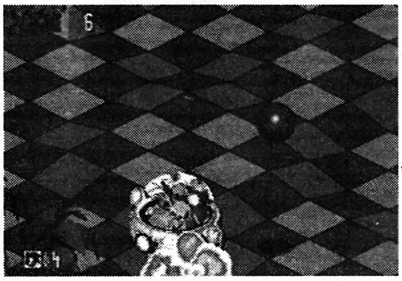


▶对付这种机器要，要从地上偷袭喔！

第一关 绿树

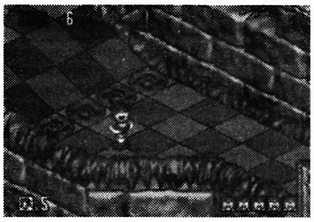
操作方式也许会使你不太适应，没关系，练习一下吧。树木的裂纹处可以撞开，之后便会……

罗伯尼克在关尾处会驾驶着飞船来，抛下狼牙铁球，在飞船捡铁球时即可进行撞击。





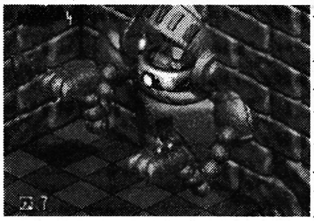
第二关 生锈的废墟



▶看！索尼克跳得多开心呀！嘣嚓嚓，嘣嚓嚓……

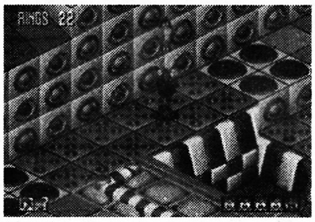
旋转的扇叶会使索尼克跳起古典的芭蕾舞，这时可以撞碎挡道的石柱，但若跳起便会复原。有些石封的门在撞开后会出现密道哟！

关底罗伯尼克的飞船会钻进猫型盔甲中，应跳上猫爪进行间接攻击。



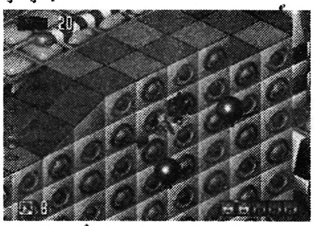
◀罗伯尼克的飞船竟钻进了头盔中，样子真傻！

第三关 春季博物馆



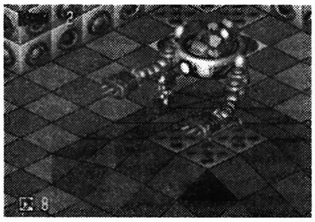
▶圆孔中伸出了刃剑，不想挨扎就努力跳吧！

千万别久留于地面的圆孔上，里面可是会伸出刃剑的哟。此外，泰尔斯与纳蔻斯会同时出现，他们何时联手了？



◀这里一定要不断借助气球，才能向上跳喔！

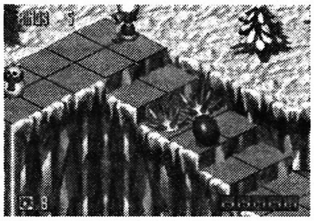
罗伯尼克加装了两只机械手臂，并且得了游戏病毒之“拍拍症”（详见96年第8期《电软》第28页），对付他并不难。



▶游戏中毒，游戏中毒！『拍拍症』是也！

第四关 钻石的灰尘

终于出现了电子游戏中传统的冰天雪地，地形效果自然不必多说。只是要注意那些会自爆的雪人，很危险的啦！



◀虽为冰刺，但也可被撞碎。

罗伯尼克的飞船又学会什么“阴招”啦？喷冻气、释放自爆雪人呗！应与其周旋，借机偷袭！

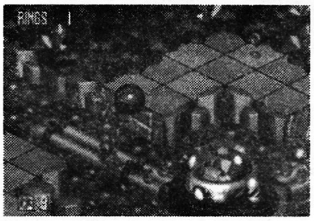
第五关 火山谷

此关中的岩浆可别轻视，但若能找到红色防护罩则万事大吉。地上的“板儿砖”下可能会有密道，你定会在里面得到一个惊喜！



▶在这种升降机上，要靠不断地『自转』来带动它上升。

罗伯尼克的飞船这次又成了岩浆制造机的中枢，并不断放出象萝卜一样的火舌进行追踪攻击。（这下真成“萝卜尼克”了！）此关的难度真是了得，奋斗吧！

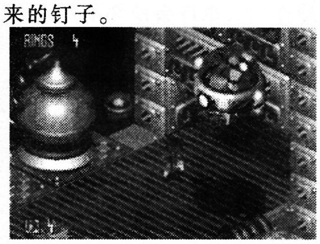


◀『萝卜』尼克终于不想做游戏了，他可真厉害！

第六关 基因配件工厂

地面、墙壁、空中……到处都有电网，如能找到兰色防护罩真是再好不过了。

罗伯尼克的飞船（又被修好了？真快！）悬浮于传送带上方，对索尼克进行导弹攻击；另外要当心传送带上下来的钉子。

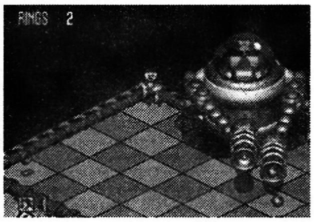


◀索尼克在传送带上走得好吃力呀！

第七关 恐怖的木偶

索尼克终于进入了罗伯尼克的机器人加工装置中。此关的弗里奇可不是在机器人体内哟，而是在笼子中，寻找笼子吧！在关尾时，索尼克会看到罗伯尼克的巨大身形，要设法钻进其鼻孔！（真恶心！）

此关的罗伯尼克会在被打败后，一次次地更换加强大的手臂，而其闪光的胳肢窝处才是弱点。

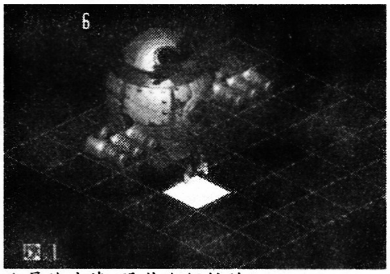


▶对付这对手臂时，一定要在如图所示的位置站好。

经过一番苦战，罗伯尼克终于败了。索尼克借助七颗混乱宝石之力，使弗里奇们回到了它们的家园……但是……

最终决战

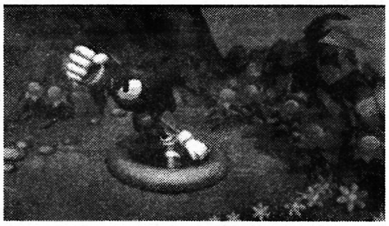
不甘心失败的“萝卜”又来了，索尼克将来异次元中与其决一死战！但“萝卜”尽用些曾经用过的招数，他摆脱不了失败的命运。



▲最终决战，没什么好怕的！

最终的精彩结局，还是留给大家吧！

（注：若未凑齐七颗宝石，“最终决战”和大结局便不会出现。通关一次之后再次START，就可选择任意一关或隐藏版面进行游戏。）



文/王冬　协力/王锦
责编/PINSER

一门英烈
杨家将

一门英烈
赤胆忠心

《杨家将传》是描写宋太宗真宗时期，杨业及其几代子孙抗击辽军、精忠报国的故事，已成为脍炙人口的佳话。在这款游戏中，你就要扮演杨家的英雄们，抗击辽国的进攻。提枪上马，去捍卫宋朝江山、捍卫天波府的尊严吧！

MD	厂商 国产	类型 ACT
	容量 16M	



完全由国人制作的极具民族特色的动作游戏！

基本操作及格式

A 键：大招，击中敌人的话要费血；前 + A 键，可发出前冲型的必杀技，击中敌人的话要费血。

B 键：普通攻击键，连按的话，会因人而异出一套组合拳；有节奏按 B 键并配合上下移动可定位敌人，使敌人不被击飞，是实用技巧。擒住敌人后，前 + B 键是往前扔，后 + B 键是往后扔；摔投的威力虽不如单按 B 键大，但可砸倒远处的敌人，脱离重围时非常有效。

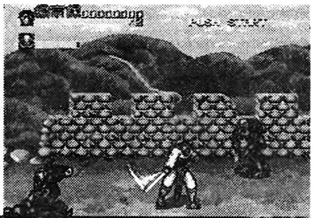
C 键：跳跃；在空中配合攻击键，可发出空中攻击技。

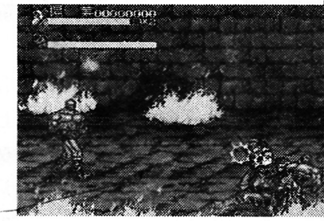
B + C 键：对后技；可将后面的敌人一下击倒。

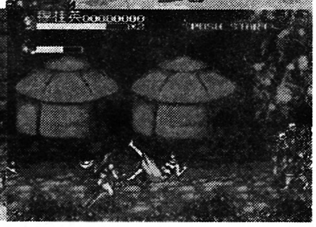
▶按 A 键的必杀击虽然威力很大，而且能使主角暂时呈无敌状态，但会损失一些体力。

◢不同的角色有不同的技巧，必须熟炼掌握每个人的特点。

▼前冲型的必杀技攻击范围很大，是对付群敌的好办法。







不食必亡

宝物分两种：1. 酒杯、金子、项链、铜钱，用做加分；2. 肘子（少量 HP）、肉块（约 1/ 3HP）、烤乳猪（满血），既加血又加分。



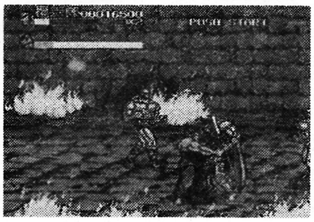
▲宝物一般会藏在箱子或坛子里面，要想得到必须要打破它们。

▶敌人众多时不要储心积虑地玩什么花样，既然得不到更多分，还是用实用技打死他们吧。

得分系统，狠不奖命

拳脚攻击均不得分，只有打死敌人才得分，可以避免利用敌人有限 HP 获取高分的中毒现象，省事，省事。本游戏绝无奖命，一上来三条命，再加上三十接读机会共 12 条命，生命诚可贵呀！





◀对付关底更须干脆果断，不然后果就不堪想象了。

杨业： 60 岁，身高 179CM，体重 70Kg；速度慢，但大刀攻击距离长，与敌近战则出刀有破绽，组合拳为连砍。





杨六郎： 38 岁，身高 182CM，体重 85Kg；速度慢，赤手空拳，组合拳两招，一拳一脚。

穆桂英： 18 岁，身高 170CM，体重 49Kg；速度快，双手各执一短刀，组合拳左手刀先出刺敌，右手刀向斜下飞出刺敌，有一定的攻击范围。敌离着若远时可连接两下 B 键使用飞刀刺敌。原地跳跃按 B 有时也出飞刀。





杨宗保： 20 岁，身高 178CM，体重 67Kg；速度快，手执利剑，与赤壁之战中赵云做得一般无二，连大招都一模一样，组合拳为一拳一脚一剑。



为了国家！为了人民！我们要去战斗！

STAGE 1

剧情：杨业本北汉王刘钧部下，宋太祖令潘仁美与战，不克。后太祖崩，太宗继位，遣人买通刘钧部下赵遂，言杨业欲反，杨业被逼不得已，降宋。太宗待之甚厚，潘仁美想日前屡次受辱于杨家父子，不悦。时耶休哥率兵犯境，太宗使杨业父子拒之，大破之，又计夺瓦桥关，立了大功。

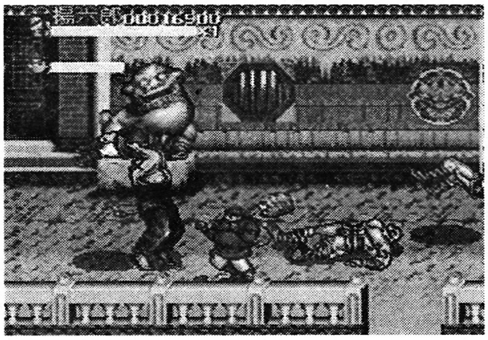
杀入敌军营寨，敌人倾巢而出，兵种俱全：有一手执剑一手执盾的；有一斧一盾的，注意他急了会飞斧，斧头向前飞出约半屏再飞回去，若此时击倒他则飞出的斧会消失，是偷袭的好机会；有枪兵；有壮汉。攻入城门，关底辽将披紫色披风，手执长刀出马，旁有两壮汉保护，打死一个壮汉会再出一个（以后每关底均如此）。辽将共一管血，会 VEGA 的重铲腿，近处会电光刀，掉血均极多。尽量要和他错开，突袭为上策。


▶天波杨府是杨家将功勋的象征。

过场文字：杨家将归顺宋朝，大败辽军，威震敌域，太宗封杨业为元帅，镇守雄关，并赐其一座宅邸，御名——天波府。

STAGE 2

在城中与敌巷战，敌人有持鞭矮人、壮汉、双手举剑的家伙，还有持棍兵（较凶）。一番厮杀得见关底，敌将赤着上身，肌肉发达，下罩蓝裤，威风凛凛，近处会疾风脚、火焰拳，更有两持鞭矮人保护。因其不会铲腿之类远处攻击招式，可直走过去攻击。自此以后，关底均四管血。


◀这难到是在天波府们前的战斗吗？

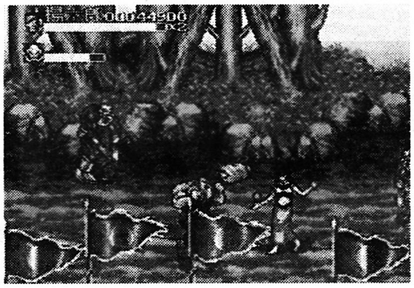

▶在众多武士的呐喊生中，与歹徒比武，是不是杨七郎怒打潘豹？

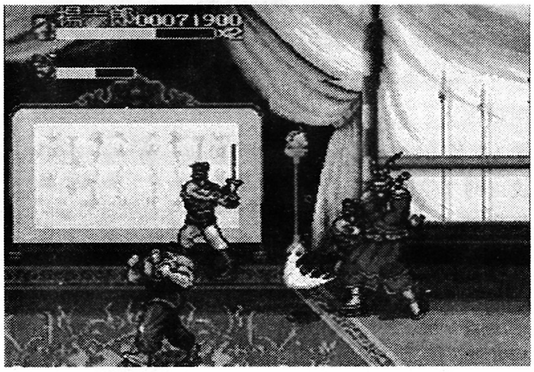
过场文字：（潘仁美说）哼！同恶的杨家父子，我潘仁美与你们誓不两立！

STAGE 3

剧情：宋太宗不顾寇准苦谏，于五台山还愿，令杨大郎保驾。五台山乃辽之限界，辽国天庆王耶律尚率兵围于邠阳。杨业来救亦被围于邠阳。后用作降计，杨业与大郎延昭、七郎延嗣保太宗出东门，大郎假扮太宗与二郎、三郎、四郎、五郎于西门作降，大郎见天庆王于两军前，见彼无备，乃拾弓搭箭，射死天庆王。辽兵攻之，四郎被捉后招为辽国附马，五郎上五台山出家，其余三子遂没。

与敌人野战，敌人有剑盾兵，斧盾兵，壮汉；新有面具人，双手带爪，会电脑上《三国志武将争霸》中徐公明的斧旋斩，又有辽国女子，双手不停地传球，会突袭过来把球向斜下掷出。攻入了敌方中军帐，关底头戴帅盔，双手会发斜向下的月牙大波，有两个举剑的家伙保护，应较易对付，须注意他在屏幕外时，你若回身打后面敌人，关底则会在屏幕外发波。


◀在战场上玩杂耍，你也太会玩了吧！


▶这么好的地毯你也忍心发个『垃圾波』，不知到是会被弄坏的吗？

过场文字：辽国天庆王虽死，但其妻——萧妃自立为女皇，日夜操兵准备重整旗鼓，再进兵中原。



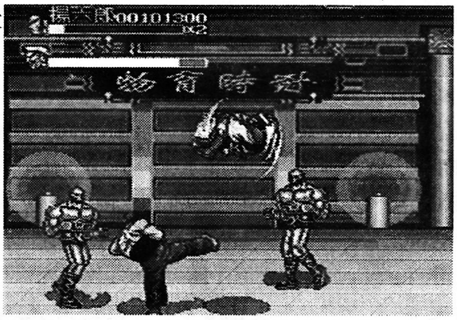
◀辽国太后萧银萍仍在进行军事侵略。

STAGE 4



▶玩杂耍的又跑到这关来了。我也给你来个活人杂耍。

剧情：辽右相萧挞懒与大将韩延寿、耶律斜轸统兵从瓜州南下犯境。太宗令潘仁美出战，潘仁美奏请令杨业父子为先锋，实欲加害。临阵，潘仁美调走呼延赞，令杨业出战，不料杨业中敌诱敌深入之计，被围两狼山。潘仁美不发救兵，七郎延嗣突围求救，反被潘仁美缚于高处万箭穿心而死。杨业被困无路，长叹一声碰死李陵碑下。

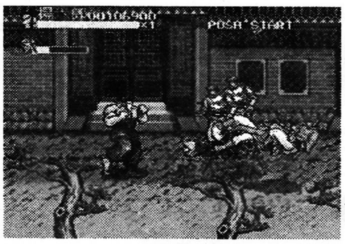


◀哇，又是『兄贵』、又是『BLANKA』，那我就变成『沟口诚』！

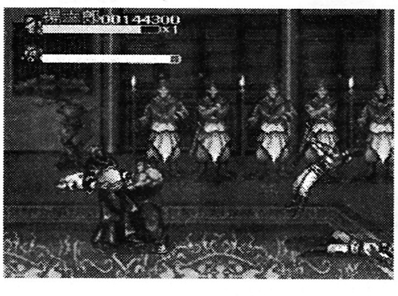
敌人有斧盾兵，枪兵，壮汉，面具人，女人。经过五瀑布下的浮桥，见到关底。敌将着绿战袍手挥利剑，会前冲铲腿（不常用），及 BLANKA 的斜上翻滚撞，两个壮汉保护。

过场文字：两狼山之役，实显潘仁美阴险狡诈，而杨家更被害得家破人亡，而辽又是虎视眈眈，宋朝陷入一片危机中。

STAGE 5



◀潘仁美的爪牙众多，一定要小心呀。



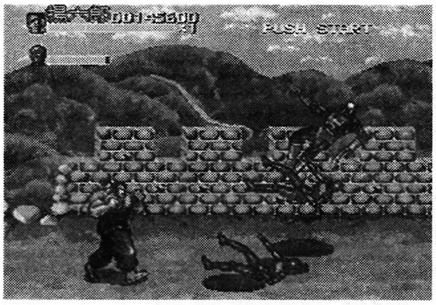
▶潘仁美，我掐死你！

剧情：六郎延昭回京都告御状，潘仁美亦奏杨业父子邀功失机。太宗依八王奏，令参加政事傅鼎臣，鞫问潘仁美一案。而鼎臣是好利之徒，受了潘夫人钱财，赤得被八王查知，罢官为民，另换西台御史李济审案，公正廉明，问出实情。太宗贬潘仁美为庶民。

先摆平潘仁美。本关在潘府作战，敌人有棍兵、壮汉；还有一些贵族，其中蓝衣会铲腿、黄衣会飞腿、还有红衣的。路旁松柏成行，攻入潘家走廊，再大战一番进入大厅与潘仁美决战，两棍兵保护。天佑忠臣，大厅竟有乳猪，有猪心不慌，潘仁美拿命来。注意潘仁美近战重掌。

STAGE 6

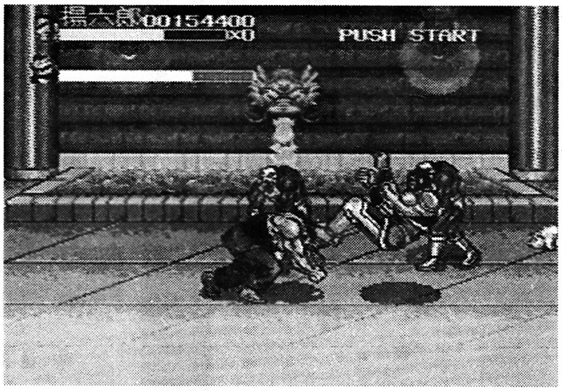
剧情：宋军四路伐辽。萧太后令人五路借兵，从鲜卑国、森罗国、黑水国、西夏国、长沙国各借兵五万并本国军马二十五万，共五十万，着吕军师吕客于九龙谷摆下七十二座天门阵。分青龙、白虎、玄武、朱雀阵，太阳、太阴阵，迷魂阵、长蛇阵、铁门金锁阵、七姑仙、四门天王、玉皇殿军阵。七十二阵，变化奇异，宋军皆不能识。



◀雄伟坚固的长城从来就不曾真正挡住过异族的进攻，民族的骄傲是那些为国而战的英雄呀。

太宗招得六郎亦不识，乃御驾亲征；又招佘太君，不识；后得五郎延德、穆柯寨穆桂英相助（后嫁与宗保为妻），才大破天门阵。

先在长城上作战，敌人有辽女、面具人、剑盾兵、斧盾兵、壮汉，增加了红色机关人，死后会爆炸，得躲着点儿。穿过秘道，见到了总关底，两个面具人保护，身穿蓝衣，两手在头顶上抗臂作耀武扬威壮。天门阵真毒，关底之前无加血、加分宝物，好在关底处有包子、肉块、乳猪，可乐坏了已快空血的我，让他们看看杨家将的真正实力吧。（吃!?……）



◀终于到总关底了！

过场文字：大破天门阵后辽军从此一蹶不振，在杨家将至下，外侮不敢造此，宋朝至此获得短暂安宁。

注意：在你扔人时，若砸到与你较近又正走向你的人时，他有可能向你方摔倒，可要马上躲开呀。



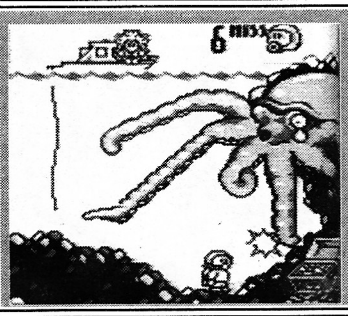
文/隐藏 BOSS　责编/PINSER

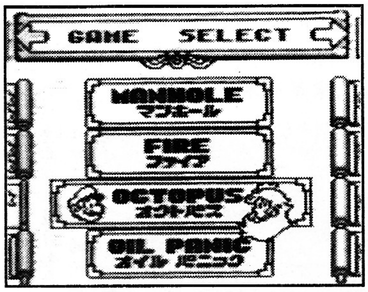
GB 怀旧长廊

回首从前 再显光辉

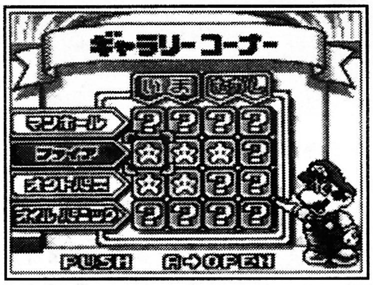
如果你的年龄大约在二十岁左右，而且从小就热衷于电子游戏事业，那么这款 GAME 你就不会陌生，想一想那时（大约在八十年代）它们的地位可不比后来的“俄罗斯方块”低。来一起甜蜜地回忆吧！

GB	厂商 NINTENDO	类型 ETC
	容量 2M	发售日 97.2.1

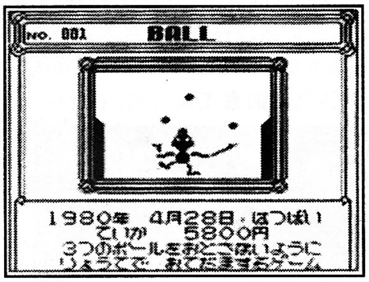




▲选择好GAME后就准备出击吧，马里奥！



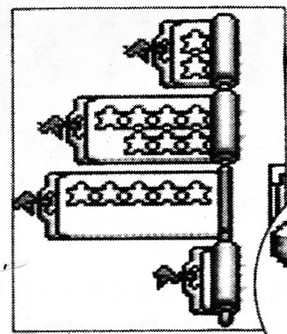
▲如果分数很高，就会进入『游戏展示区』了，快努力吧！



▲能够看到过去的掌机，很怀念吧（那时你出生了吗）！

八十年代由著名的任天堂公司推出的在当时曾经风靡天下的液晶掌上型电动玩具，经过十几年的岁月，现在以崭新面貌重新在 GB 上登场了。这次入选的就是“下水道历险”、“救火英雄”、“章鱼”、“石油危机”四部可以称之为经典的作品。

由于有忠于原作的“过去”模式以及追加了新要素的“现在”模式，玩家可以选择八种游戏方式与两种难度。“过去”模式与从前的内容几乎完全相同，可以体验十足的动作乐趣。新追加的“现在”模式已经变成了现代风格，玩家能够看到马里奥和他的搭档路易活蹦乱跳的场面，主角已经全部换为马里奥及其宠物耀奇等，十足的“马里奥长廊”。



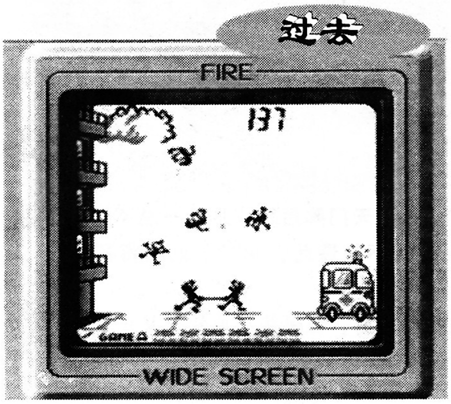


星星知我(耀奇)心！

虽然游戏内容稍嫌复杂，但绝对有新鲜感，例如在一定分数所进行的失误消除方式，只要能取得公主所投出的红心，就可取消先前的失误，怎么样，不错吧！另外在各个游戏模式中只要得到一定的分数，就会出现“游戏展示区”的画面，并可看到“掌上型电动玩具”的各种游戏资料。还有每得到 200 分，就能获得一个星星记号，五个星星就会出现新模式。

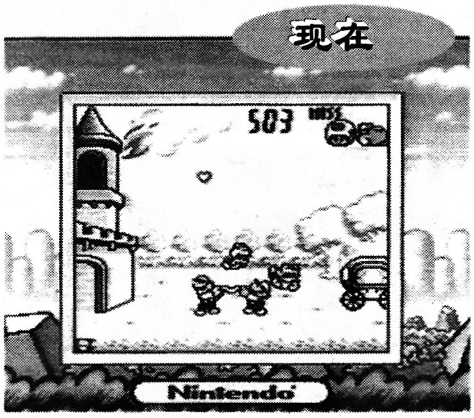
还记得那“液晶”时代的辉煌吗？

过去



看，这其中横跨了十余年，其间业界风起云涌，不变的是它带给人们的无限乐趣。可能它的年龄比某些读者还大吧！

现在

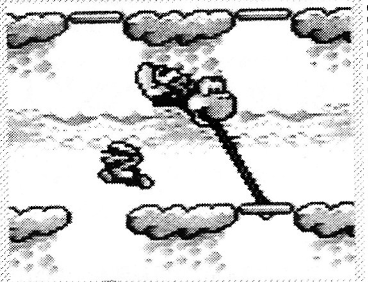


下水道历险



这是游戏系列初期推出的作品，进行方法就是要配合通行者的行动适时顶住铁盖。由于通行者会使用绕道方式，所以如没有及时顶住铁盖，路人就会从缝隙中掉落。而随着分数的提升，不仅人数会增加，速度也是会加快的啊！

现在模式

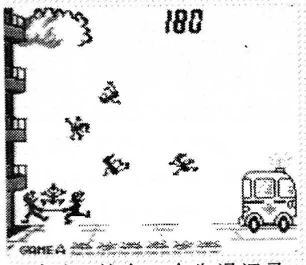


玩家在此将操纵耀奇顶住铁盖，只是在“现在”模式中有四个铁盖，如果没有顶住铁盖，通行者也能通过一次。而且即使铁盖已经掉落，只要能够掌握正确时机，也可适时救起通行者。这样的设计将使玩家“疲于奔命”，哈哈……



▲马里奥与耀奇再次成为搭档，在这他们的高速度可不是好事啊！

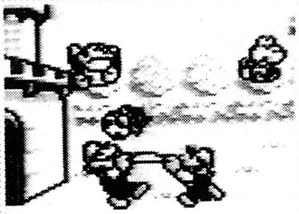
救火英雄



这款初期游戏由于是蓝色机身，相信许多玩家对此印象还很深吧。游戏内容就是要从发生火灾的大楼，适时接住“跳楼”的人，并运送到救护车的地点。如果摔死一个人，就有一个失误记录，摔死三个人的话，就会 GAME OVER 了！

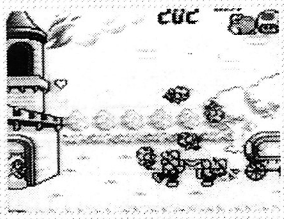
现在模式

跳楼的角色类型将会增加，而且掉落之后会有不同的反弹高度，因此在救人的时机上很难掌握。此外自动掉落的蛋如果碎裂时，将会从中出现星星或爆弹，得到星星可以加分，若将爆弹送入救护车就会失误。

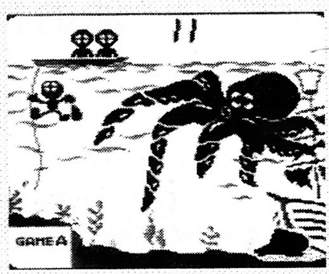


▲掉下来的香菇小子、大金刚等有不同的反弹高度，接好了您的(北京方言)！

▼看见画面左边的心（♡）了吗，那可是公主投下的爱意啊！



章鱼



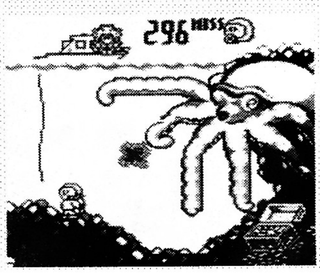
游戏内容就是要取回沉入海底的宝箱，不过在海中游泳时，必须要巧妙闪避大章鱼的追杀，只要能将宝物带回船中就可得到分数。玩家在海中要留意章鱼触角的动作，万一遇到危险就马上逃到安全地带(日本乐队?!)。

现在模式

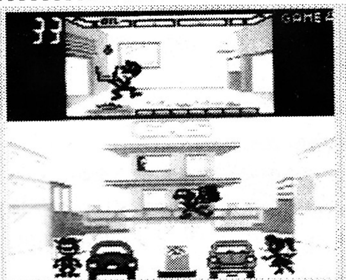
章鱼除会伸出触角之外，还会吐出墨汁阻碍你的前进。如果快被章鱼捉住，但玩家持有宝物并适时投掷时就能顺利解除危机（只限一次）。但是带着太多宝物会减慢移动速度，这时就容易被章鱼捉住，所以要特别当心。



▶我穿上潜水衣，来到海底寻宝，大章鱼啊大章鱼，你为何要和我过不去呢？

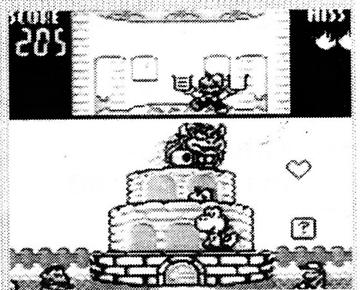


石油危机



这是2个分割画面的“宽荧幕”游戏，玩家要阻止从天花板漏下的石油，并使下方的人们巧妙地通过。如果被石油滴中或下方的人们错失通过机会，就算失误一次，如果失误三次就会 GAME OVER。另外在桶全满时通过可以加分。

现在模式



两个桶可以接到六滴石油。如果按 A、B 键能够变换身体，这时只要使耀奇喝下满桶状态的石油时它吐出的火焰就会变成方块。耀奇如能吐出许多方块，就可获得各种好处。



▲看见库巴大王了吗，在这它可不是什么超强角色啊！



责编/SHADOW PHOENIX

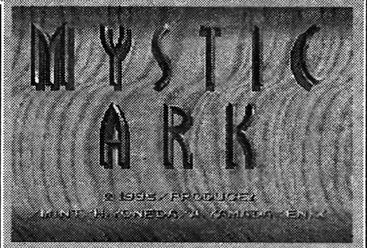
天堂任鸟飞

神秘的约柜

上古神器 七域迷踪

《MYSTIC ARK》不仅仅是一款大容量的 RPG，它在传统的 RPG 中溶入了诸多的谜题，使游戏的难度增高。游戏的美术、音乐均非常出色，而且随着装备不同的武器，攻击时发出的音效不一样。所以，从这期起我们将用两期连载这篇攻略。

SFC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 32M	编号 SF32011



众多的高难度谜题使游戏相当“谜”人！

系统简述

游戏中共有七名角色，分别是：黑魔法师米莉娜（ミレーネ）、机械人拉克斯（ラックス）、格斗家莉修茵（リーシュイン）、忍者时雄（トキオ）、食人魔卡米奥（カミオー）、白魔法师麦修（メイシュ），及我们的男主角西米尔（レミール）、女主角菲莉丝（フェリス）。本文的主角为男性。

游戏世界里共有七只 ARK（约柜），将它们附在物品上可产生特殊功效：

1、力量 ARK：使木像化回人形并增 10% 的攻防能力；使斧的攻击力增加 30%。

2、光之 ARK：使剑的攻击力增加 40%；使斧、弓或飞镖的攻击力增加 20%。

3、智慧 ARK：使剑或弓攻击力分别增加 10%、20%；使防具对火系魔法防御力增加 20%。

4、木之 ARK：使铠甲对催眠及石化完全防御。

5、水之 ARK：使铠甲或头盔对冰系魔法防御力增加 20%。

6、暗之 ARK：使杖对“小兵”产生 100% 石化效果。

游戏里的菜单较多，这里简要介绍一下。

1、调查/交谈（しらべる），也可直接按 L 或 X 键。

2、道具（どうぐ）：①使用（つかう）；②装备（そうび）；③交换（こうかん）；④丢弃（すてる）；⑤整理道具（オートシフト）；⑥说明（せつめい）。

3、魔法（まほう）：①实施（つかう）；②说明（せつめい）。

4、怪兽情况（モンスター）：①状态（ステータス）；②调换位置（うつす）；③丢弃（すてる）。

5、状态（ステータス）：①各角色状态（ステータス）；②战斗状态设定（オートせってい）。

6、对 ARK 的操作（アーク）：①查 ARK 位置（じょうたい）；②将 ARK 附于某道具（ゆどらせる）；③解除（もどす）。

此外，在调查某物品时会出现菜单，本文说明了要选第几项或哪个物品，并用“→”代表进入下级菜单，“\”代表返回初级菜单。如“③→智慧 ARK\①→①”意指在初级菜单选第三项，新的菜单中选“智慧 ARK”，随后自动返回初级菜单，再选第一项和下一级菜单的第一项。

最后要提醒大家注意交谈的充分性，交谈总是多多益善的。

闪电！夜空被无情地撕裂。是耶和华的震怒还是女神的哭泣？人类在以奇迹般的速度发展文明的同时，也使善良的本性渐渐流逝……

为了把我们的世界从邪恶中拯救出来，女神将 7 名身处各地的勇士化为木像集于神殿，他们当中第一个化回人形的就是我们的主人公西米尔。

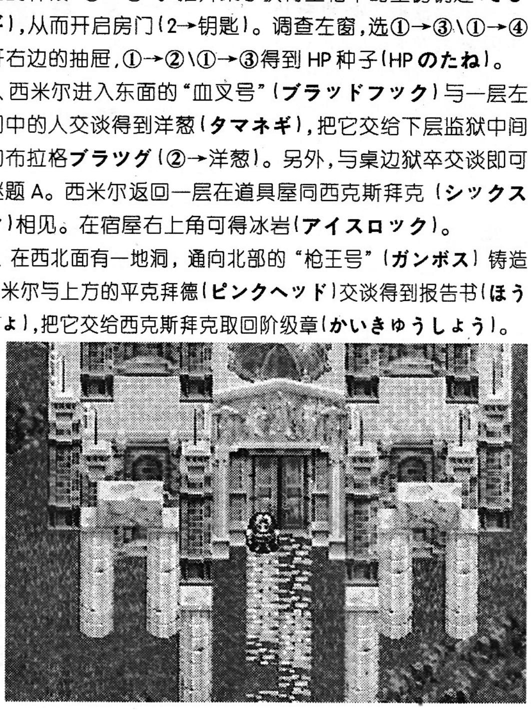
在门厅的火炉前，西米尔将刚刚获得的女神之泪（めがみのなみだ）放入火中（②→女神泪），在获得水晶（クリスタル，可瞬间移至存储点）的同时也打开了大门，与神殿外女神像交谈后进入二层左侧房间，触摸船支模型（①→②）即进入了沙的世界。

沙的世界

1、传送屋中，左侧罐子可回复三次 HP（①→①）；另外，使用空瓶（あきびん）可将罐子中蜂蜜取出带走（2→空瓶）；通过右侧罐子可回到神殿（①→②）。推开桌子获得宝箱中的生锈钥匙（さびたカギ），从而开启房门（2→钥匙）。调查左窗，选①→③\①→④可打开右边的抽屉，①→②\①→③得到 HP 种子（HP のたね）。

2、西米尔进入东面的“血叉号”（ブラッドフック）与一层左侧房间中的人交谈得到洋葱（タマネギ），把它交给下层监狱中间牢房的布拉格ブラッグ（②→洋葱）。另外，与桌边狱卒交谈即可进入谜题 A。西米尔返回一层在道具屋同西克斯拜克（シックスパック）相见。在宿屋右上角可得冰岩（アイスロック）。

3、在西北面有一地洞，通向北部的“枪王号”（ガンボス）铸造场。西米尔与上方的平克拜德（ピンクヘッド）交谈得到报告书（ほうこくしょ），把它交给西克斯拜克取回阶级章（かいきゅうしょう）。



▶虽然是日本游戏，可这神殿是标准的欧洲风格。

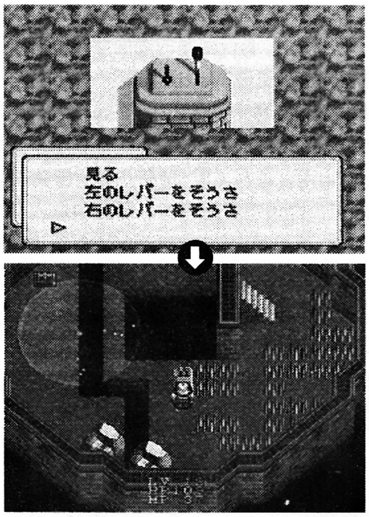
4、进入“枪王号”交谈，再与西克斯拜克交谈，解开守卫的谜题 B 即可上楼见船长。在二层右边，从房间中取得月亮石（**いしのき**，①→③\①→③），从而开启南边桥上的铁门。进入回复洞穴，找到回复之苗（**かいふくのなえぎ**）。

5、西米尔把回复之苗交给“枪王号”道具店主人后上三层与船长交谈。在甲板上会遇到水手加拉希（**ジャラシー**），帮他擦净甲板再交谈可得甲板擦子（**デッキブラシ**）。返回“血叉号”再次见到西克斯拜克即可进入地下采石场，遇谜题 C。在百宝箱岩石各两个的洞中先要把岩石推至左上和右下；而另一洞穴中要接触所有墙壁才能打开宝箱。另外，要小心洞外的泉水有毒。击败头目千足虫后即会落入深洞，并在岩石中找到黑色稀有金属（**くろかね**）。

6、“血叉号”武器屋有了黑色金属便可以打造武器，可是他们的厨师布鲁敏奇（**ブルミンチ**）却失踪了。在二层厨房中找到的心（**ブルミンチのハート**）后回神殿，把心放入门厅中他的木像中（②→心）；随后，带着木像回到沙的世界布鲁敏奇就会还原。

7、西米尔与“血叉号”上的西克斯拜克交谈后进入“枪王号”地下铸造场。战胜鼹鼠王与上层围坐在石桌前的人谈话，他们就会下去打通通路。洞穴深处，鼹鼠王象是中了邪，“血叉号”的布拉格建议西米尔前往大灯塔找玛托亚（**マトーヤ**）。

8、灯塔中的陷井要小心应付，三层的控制杆都拉为“上”即可打开宝箱；五层左侧泉水有毒，右侧泉水可以饮用；从六层跳下可打开宝箱，从七层左下角陷井落下可打开宝箱；见到玛托亚也要小心他面前的陷井。西米尔与玛托亚交谈后进入谜题 D。在地上捡到的三件衣服应放入左上角的箱子（①→②\②→衣服\②→衣服\②→衣服），此时再进行交谈，并从右下方柜子中取出眼镜（**マトーヤのメガネ**，①→②\①→④）交给玛托亚。



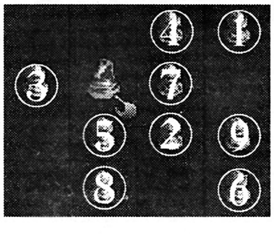
▶这个控制台有隐藏选项，要把箭头指到这里。

▶看，地上的刺消失了。

9、分别从回复洞穴，“血叉号”的厨房及狱卒，布拉格和“枪王号”酒吧取得回复之苗、洋葱、棋子（**チェスのこま**）、老鼠尾巴（**ネズミのシッペ**）、火之威士忌（**ひのスコッチ**）交给玛托亚，便可得玛托亚的药（**マトーヤのクスリ**）。

10、西米尔将玛托亚的药给鼹鼠王后便要与其战斗……，沙的世界终于恢复了原貌，此刻与甲板上的布拉格交谈会得到小木舟（**ボート**）。利用它进入南方的祭坛，在最底层按照石板的指示下走 8 格、左 7 格、上 6 格、右 5 格、下 1 格、左 2 格、上 3 格、右 4 格（回到石板前），再读石板即可从宝箱中取得力量 ARK（**ちからのアーク**）。

谜题A



本世界谜底：

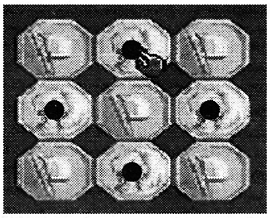
A、用马吃掉所有棋子，顺序如图；

B、将硬币翻为棋面向上，将图中所标硬币翻转。

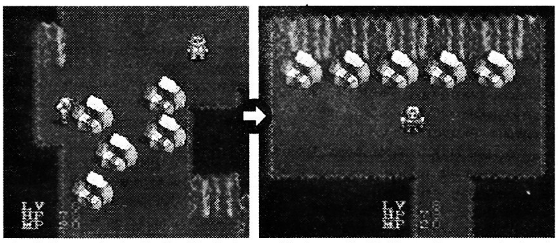
C、将五块石头逐一推进上方洞穴，并从左上到右上排好。

D、把硬币翻为头像面朝上，方法是将所有硬币点一遍。

谜题B



谜题C



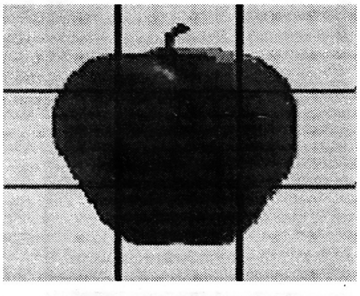
▲要想从这儿通过，就要把5块岩石逐个推走。　▲将岩石这样排好就可以去交差了。简单，简单！

瓜果的世界

1、西米尔与女神交谈后便可把神殿内剩下的六个木像全部取走，接着从火炉处会得知下一个冒险世界竟是“南瓜”？进入风车小屋，调查右边的机械（③→力 ARK\①→②），即可开动风车。穿过神殿一层左边屋中的铁门便会看到一个南瓜，接触它（①→②），转眼就进入了瓜果的世界。

2、传送后可通过上方的水晶球返回神殿，将力量 ARK 附于任一木像上（在菜单中选⑥→②→物品栏中任一木像），即可将其化回人形，但一回到神殿附身就会解除。

3、西米尔与上方长老谈话后与村口士兵交谈便可出村。进入山东面的丝瓜桥（**ヘチマ**桥），将左上角房间地道口上的叶子烧掉（**もやす**）即可进入，用力量 ARK 开门放出村民。西米尔与右下角道具屋主人谈话得到油炸食物（**あぶらあげ**），将其放在狐狸像前。地道中的宝箱全是敌人，不开为妙。打败头目金属狐狸使村子恢复正常。在宿屋中与右边人交谈会进入谜题 A。



◀谜题A是拼图游戏，完成图是这样。

4、西米尔与道具店主人交谈获得菠萝心（**パインのハート**）、葡萄心（**ブドウのハート**），返回神殿后将其分别放入南瓜右侧的两个箱子中，从而取得菠萝和葡萄的木像。在瓜果世界木像会化为种子，把它们分别种在西瓜村西北、东北的两小块土地上（要经过丝瓜桥）。

5、西米尔与西瓜村长老谈话后向西进入森林。迷宫中，二层要拉动左上角的开关；三层最先遇到的三个并排开关先拉中间再拉右边，左边的不必动；随后的两只开关深处的拉动可铺通路面，近处的拉动则产生宝箱；接着又会有四个开关，先拉前两个并排的，再拉后面靠上的；然后再把前两只拉动，最后拉后面偏下的开关。接连跳下几个地洞，见到头目哥斯卡拉（**コスッカラ**）将其击败。



6、西米尔返回西瓜村与长老谈话后再前往菠萝村找他谈话。随后去西北方的森林，见到的大树（选①→②），取得鸟儿的

心（ひなどりのハート）。在神殿东北角的草地上可以找到鸟儿的木像，把心放入并带回到大树前就会化为鸟。在树前（选①→③），得到葡萄的种子。把它种在前面提及的地方，与长老交谈后进入西方洞穴。

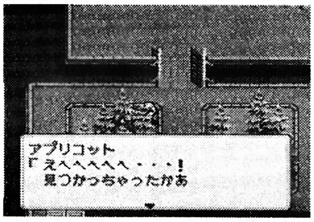
7、洞穴中要利用凹穴躲开岩石，在水源处与村民交谈得到瓶子（つぼ）。于水边使用它（②→瓶子）可得冰凉的水（つめたいみず），把它给西瓜村的任意一个人，他便会随你去水源并开通河道。

8、返回菠萝村与长老交谈，去已长成的葡萄村击退甲虫，从而取得甲虫钥匙（ビートルのカギ）。在东北的大树中用钥匙开门进入迷宫，三层以上要用藤条为梯。打败甲虫王和哥斯卡拉就可以从宝箱中得到光之 ARK（ひかりのアーク）。回到菠萝村与长老屋中人交谈得到铜剑（スティールソード）。

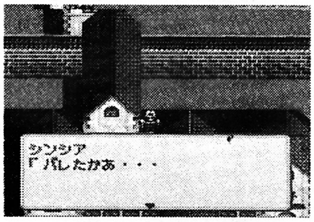
9、西米尔在神殿外风车房间楼上调查一个音乐盒（③→光之ARK\①→③\①→②），便进入了儿童的世界。

儿童的世界

1、左边的木箱是回神殿的通道，而要开下方的铁门则需分别从上层的挂钟、盆栽植物处拿时钟之书（とけいのほん）、植物之书（しょくぶつのほん）；院里的水井处拿地底之书（ちていのほん）；右屋二层桌上拿月之书（つきのほん）。再把它们放回传送室左上角的两个书架。



▶有人藏在树后，快出来吧。



▶地方找得不错，可惜头露出来了，别藏啦！



▶好，这回一下子找到两个。



▶罐子里有人?! 他会缩骨神功不成?

2、与院中树下的辛茜亚（シンシア）交谈，在树前（选①→③\①→③\①→③），取下帽子（シンシアのぼうし）交给她。与任一个孩子交谈后与他们玩捉迷藏。阿布里柯特（アプリコット）在树后、辛茜亚在左侧房屋拐角、安娜（エンナ）在宿屋、卡塔班奇（カタパンチ）和莉（レイ）在图书室书架后、最后才能在门外的罐子里找到宾斯（ビンス）。之后，孩子们又聚在树下（此状态设为初状态），与卡塔班奇或辛茜亚交谈可令宾斯开门从而出村；与阿布里柯特交谈，再去游戏室与宾斯交谈，到宿屋睡觉即返回初状态；与安娜交谈后去睡觉即返回初状态；与莉或宾斯交谈对方会藏起来，莉在宿屋柜台后，宾斯在火炉中，找到就能回初状态。

3、离开死胡同（ふくろこうじ）向南进入儿童王国（キーズダム），右侧二层的图书室有记忆和回复点及谜题 A、B、C、D。在中央房中与塞西尔（セシル）交谈，顺序与门外的尼恩（ニーン）、莉、尼恩交谈，与门厅中和操场上的孩子交谈就到了夜晚。大厅的火炉里有蓝宝石（サファイア）。在卧室过夜后顺序与操场的阿布里柯特、厨房的拜恩（ベン）交谈。随后，西米尔前往东南方的滑稽山（おかしの山）。



◀你再怎么藏也是逃不过我的眼睛的。



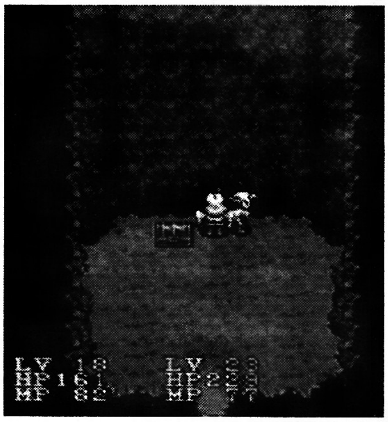
◀那里边我都进不去，你是怎么钻进去的？

4、进山后与水池边的尼恩等人交谈，众人又回到儿童王国。调查门厅的告示板，西米尔向滑稽山的门卫说出暗语（③→②，进山前要带空瓶，如果没有可在儿童王国的厨房取得）。第一个洞中是谜题 E，在有滑动地板的洞中调查右边石板；随后从左下角出洞并拿到宝箱中的空瓶，再对杯子使用（②→空瓶）得到奶瓶（ミルクのビン），对另一杯子使用它得到奶茶瓶（ミルクティのビン）；最后再调查一次石板即可。在后面的洞里解开四个角上的谜题 F、G、H、I 再调查正上方木板就打开通路。山洞中西米尔遇见了阿布里柯特等人，调查前面的地面可将空瓶中装入糖果（最多 63 粒），随后与卡塔班奇交谈出洞。

5、与儿童王国卧室的安娜交谈并睡觉，在操场上又用糖果换得雷吉娜（レジーナ）的广场的心（ひろばのハート）。于是西米尔在神殿二层左屋的柜中用它取得木像，并在儿童王国使其复原。

6、顺序与塞西尔、操场的卡塔班奇、厨房中众人交谈后睡觉。次日先在门厅交谈，再追至门口；之后顺序与游戏室、图书室、卧室里的人交谈；最后回游戏室交谈并在右上角找到书的碎片（ほんのきれはし）。

7、前往东方的迷幻森林见到孩子走了进去之后回“死胡同”。在宿屋交谈，然后调查塞西尔的火炉即可去迷幻森林，按上右下上顺序走并对门卫说出暗语（选③）就进入了苏打洞。某洞中有三只宝箱，只能开一个；另一洞中空空如也，但仔细调查地面会出现石板，调查石板就出现宝箱。在最深处击败水龙救出孩子。

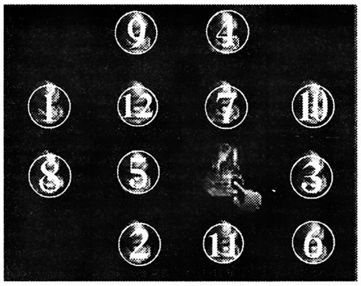


◀仔细调查地面就会出现石板，但需调查的部位是随机的。

8、在儿童王国先在厨房交谈再从塞西尔房中的女孩手中得到黄铜钥匙（しんちゅうのカギ），从而进入卧室隔壁的地下室。在第一条走廊第二间屋里的柜中取出刀叉（按由外到内的顺序，一次刀叉各取一只），并放入对应的罐子，随后出现楼梯。穿过迷

宫，在南北相邻的两屋中调查北屋的两张桌子、下方罐子、南门、柜子、书架及地上的书即打开北门。在有两块石板的房中先拉右下角的开关再调查右边的石板，下一间先调查柜橱再查右边的石板。另一房内有八个楼梯，只有右边第三个是真的。在最深处，西米尔见到头目。

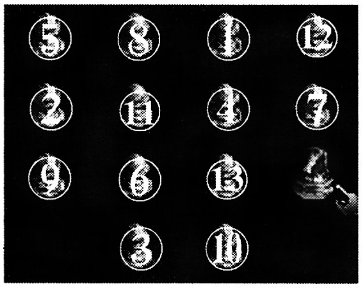
谜题 A



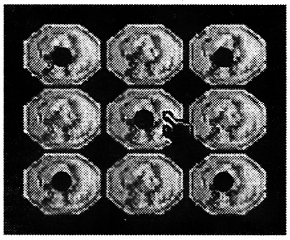
谜题 B



谜题 C



谜题 D



9、从塞西尔左侧屋的宝箱中取得智慧 ARK（**ちえのアーク**）。

本世界谜底：

A、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

B、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

C、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

D、将图中所示硬币翻转即可。

E、将蛋糕推到如图位置。

F、将蛋糕推到如图位置。

G、将蛋糕按图中路线推动。

H、答案是 2 时 5 分。

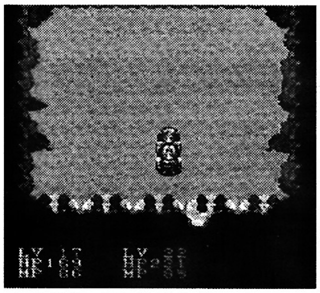
I、答案是黄玉（**トパーズ**）。

10、回神殿调查二层右屋里的钟（选③→ 智慧 ARK\①→①），就被传送走了。

机械的世界

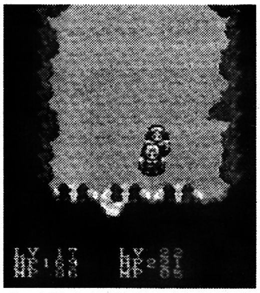
1、调查身边的机械可回神殿。这时可以用智慧 ARK 使另一只木像还原。向南走来到吉普赛村（**キープンサイン**），在村南的小屋中取得爱迪生的心（**エジソンのハート**），用老方法使他还原并交谈。这

谜题 E



▲将带“·”的硬币翻转。

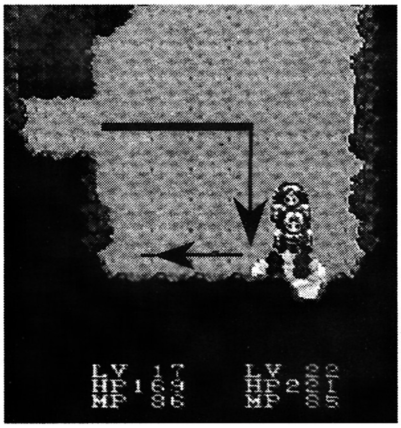
谜题 F



▲别怕出口被堵，调查两次上方的石板即可。

里的宿屋只要记录就能得到草药（**スペシャルやくそう**）。

谜题 G



▲向右推时要注意与墙留出空隙，以便以后推向左边。

2、进入西北方的城堡与卡波奈（**カポネ**）交谈得知需要黄金色的酒（**こがねいるのワイン**）。先与吉普赛村酒馆里弹琴女孩旁的老板交谈，接着在地下室把橱柜推到右下角并与老板交谈，然后在地下室取出白兰地（**ブランデー**）和火的威士忌（**ひのスコッチ**）并与老板交谈，最后终于能取黄金色的酒。

3、与卡波奈交谈落入陷井，在类似左手的洞中找到格拉哈姆的心（**グラハムのハート**）。击败拦路的金属蟹，西米尔重返地面，并在房中找到罗娜的心（**ロナのハート**）。在吉普赛村的防具屋和城堡可分别使二人的木像还原，与卡波奈交谈得到些宝物并能打开北门。

4、翻过高山，西米尔来到了迪布洛村（**デュブロ**）。先到村北的小屋学手语才能与其他人交流。交谈后回吉普赛与格拉哈姆交谈，再回迪布洛村交谈。随后去村南的森林与帕普洛（**パブロ**）交谈，并把红钟推下来；第二次交谈后把蓝钟推下；第三次交谈就会出现地洞口。

5、穿过地洞东行进入莱特坞（**ラットウッド**），与村东小屋的爱因斯坦（**アインシュタイン**）交谈得知实验室的密码为 2689，可进入后却无法启动机器。于是回爱因斯坦家，从书架上取到信（**てがみ**），再把它交给爱迪生。在实验室，爱迪生告诉西米尔需要山毛举的汁液（**ブナのじゅえき**）和特殊金属（**ベラライド**）。前者要到迪布洛西北的树林中用空瓶从罐中取出；后者只需调查那只红色的钟即可。而这时与实验室旁的武器屋主人交谈，他会用山毛举的汁液和黑色金属为西米尔铸剑，树液可以再去取一瓶。将两样东西交给爱迪生后与爱因斯坦交谈，并对机械使用光之 ARK 和输入密码（如图），便与两位科学家进入机器。

6、刚到地下西米尔就中毒了，解毒后南行至麦塔毛利村（**メタモリ**），把加 HP 的药分发给东边第一间房子里的人，然后在西边的房中与鲁斯林奇（**ルースレンチ**）交谈得到通行证（**オープンカード**），对电梯使用即可称坐。

7、利用村南电梯下到工厂交谈，接着乘东侧电梯进入迷宫。在最深处乘电梯返回记录，而后就能回去迎战 BOSS 了，他们比以前的头目强许多！得胜后调查身边的机器更换通行证。

8、回去与鲁斯林奇交谈可得一些宝物。用新的通行证乘东北方的电梯下到迷宫，最终找到了火之 ARK（**ひのアーク**）。而后就可以去取铸好的战士之剑了。

密码表：地下迷宫中有时要输入密码，现列举如下：

289　246　3457　2356

1246　1245　2345　1345

1567　2347　1346

未完待续

文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

三十六计

FC	厂商	外星科技
	类型	RPG



《三十六计》是外星电脑科技有限公司新近制作的一款颇为轻松、娱乐性很高的休闲趣味游戏，它是集角色扮演与益智于一体的搞笑之作。游戏操作采用简单明了的手柄操作方式:方向键选择,A 键确认,B 键取消。

游戏中设定了三个角色供玩家自由选择，即秦始皇、西施和南郭先生。玩家既可单人自娱,又可双人对战。游戏中三个角色的强弱程度是完全一样的，都赋予 10000 石粮食和 10000 两黄金，这样的设计对于初玩者来说无挫折之感，进而影响其游戏的情绪。游戏是通过掷骰子的点数来决定主角前进的步数和行动的方向，玩家则根据其停留的特定地点做相关的操作。玩家或购物强身，或计谋陷井，或征兵略城，直至占领全部城市，达到一统九州之目的。

游戏的进行主要是看主角所停留的特定位置，故停留点在游戏中是相当重要的。其停留点可分为城市、军营、农田、当铺和私塾等五个。

■城市　共 30 座，主角在敌方城市停留时，必须与之交战，或单挑，或消耗。单挑是否成功实际上是双方间的剑级大小比较，消耗则是双方实力的较量，若单挑和消耗两者都不行，那你只有向对方进贡粮草、黄金了；主角停留在己方城市，可与之进行黄金、粮食和军队的调度，还可开发该城市，提高城市的防御能力。

■军营　共 30 个，主角在敌方军营停留时，会遭敌人突袭而遭损兵折将之苦，损兵折将的数额受对方军营伏兵量的影响；主角停留在己方军营时，可选择征兵来扩大兵力或者调动其部队安排好伏兵。

■农田　主角停留在敌方农田时，要么放弃，要么破坏，其破坏度由对方的开垦程度决定；若主角停留在己方点，可考虑发展农业提高农田开垦度或者调动粮食。

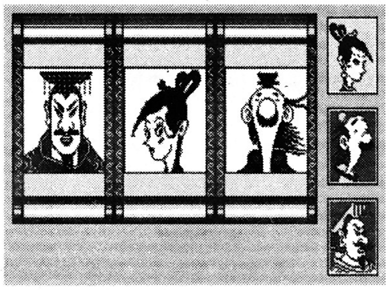
■当铺　主角可以在当铺买卖物品，包括和氏璧、虎符、编钟、麒麟以及 8 种等级剑。而每件物品都有自己的特点，其价格与作用也有一定的规定，同时使用次数与价格成正比，并且买价和卖价的差距甚大，因此主角最好量力而行。

■私塾　购买计谋之所，36 计分列数处，主角可根据游戏实情有的放矢购买计谋，但并非多多益善。

福兮，祸兮，世事难料。游戏中某些随机事件的发生让你欢喜让你忧。如：忘记发放军饷，士兵逃跑一半；强行抓丁，增加了××士兵；爱民如子，百姓献上粮食××石；遭遇山贼，黄金抢去一半……。玩家可根据随机事件的发生采取相应的措施，这也许正是“三十六计”的运用之妙也！

游戏的绘图方面趋于清新平淡的风格，其画面精美细腻。游戏仍沿用一般的 2D 平面，游戏三方轮流在类似古中国大陆上进行争城夺池，同时玩家可看见三方人物的代表图象、军队和城镇的状况。值得一提的是，在战斗画面中还有双方间的对阵白刃战的小动画，相信会得到另一种乐趣。另外，游戏中的音乐变化较多，欢快轻松的风格与游戏的风格搭配得很好，尤其是在表现幽默诙谐的串场对白或者新奇逗趣的随机事件时，游戏音乐定能让你忍禁不俊。

耳闻不如眼见，眼见不如实干，快快行动起来！







绿野仙踪

FC	厂商	外星科技
	类型	ACT + RPG

当土星、PS、N64狂风般地刮进国内的电玩界，就在一些狂热发热友喋喋不休地争议着VRII与铁拳II的优劣以及N64的硬件是否弥补软件容量的不足时，却有相当多的人很现实地回到了8位游戏机上，开始默默地耕耘起来。

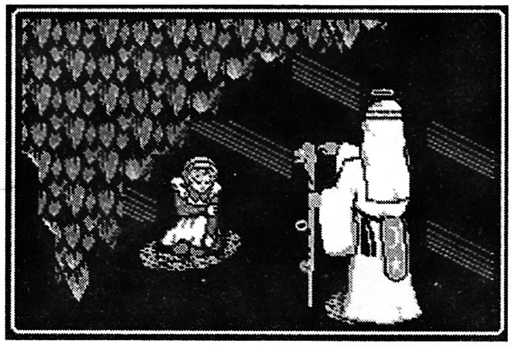


游戏主角娣勒丝是一个活泼可爱的小女孩。一天，一股龙卷风把她和她的小狗带到另外一个陌生的世界，在稻草人、铁皮人以及狮子的帮助下，她跨越万水千山，扫除归途重重障碍，打败来犯之敌，凭着执着地奋斗，最终战胜恶魔，重归故里……

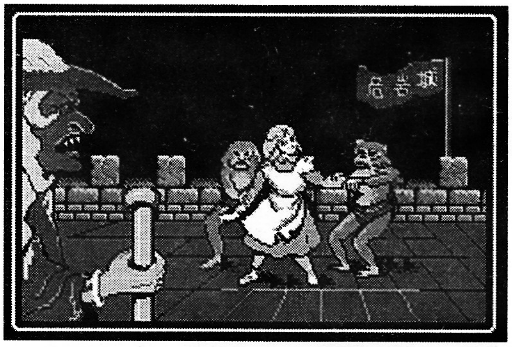


春风又绿

旷野迷林

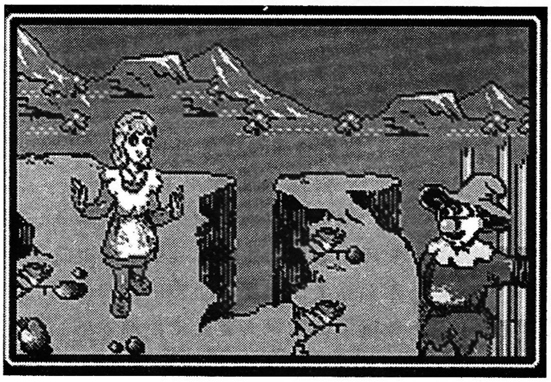


《绿野仙踪》是美国著名作家莱曼·法兰包珊于1900年出版的一部童话小说，此书曾获得1968年的路易斯·卡洛雪夫最畅销书奖，并陆续改编成连环画、卡通片等视听读物而风靡全球。最近外星电脑科技有限公司已成功地研制出8位游戏卡推向国内市场。



翩翩仙子

游戏虽是以动作类游戏的形式推出，但游戏巧妙地融入RPG因素，这自然为该游戏的娱乐性增色不少。如：玩家挫败敌物后获得的道具可增加自己的能力，随着剧情的发展玩家可变换游戏主角，并且每个角色的攻击力与方式亦有不同。各具魅力的魔法设定是游戏的又一突出特点，加之全中文的对白更让玩家的你倍感亲切。相信吧！此款力作将勾起你对童年时代连环画的回忆。



何处寻踪



次世代天空

太空战士Ⅶ

超美绝伦 震撼人心

历时二年，一百多名制作人员、最好的制作阵容，据云游戏的主创人员年薪达一亿日元的天文数字。这些都使《太空战士Ⅶ》创造出前所未有的辉煌。谁能有这样的大手笔，谁能有这样的创造方式，相信 SQUARE 吧！



PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31

每一名角色都有他自己的一段故事……

克劳德(クラウド)



我们的主人公出生在尼普尔海姆村（ニプルヘイム），七年前就离开家乡。两年后，当重返故乡时，已成为神罗集团治安维持部队的成员。也正是那一次，他亲眼目睹了自己的上司——萨非罗斯（セフィロス）狂性突发，将整个村子付之一炬的惨状。从此以后，轻微的精神分裂症经常折磨着他，使他分不清梦幻与现实……现在，他已加入了巴瑞特领导的反神罗组织，希望在激烈的战斗中找回自我。

巴瑞特(バレット)



他的家乡可利尔（コレル）原本是个景色宜人的小村子，但是由于过度开采魔晃炉爆炸事故，使方圆数公里在倾刻间化为沙漠。然而神罗集团为了掩盖真象，几乎将村民赶尽杀绝！那一场天灾人祸使巴瑞特失去了朋友和自己的右臂。从此，他走上了反神罗的的道路并有了自己的组织，而他的断臂也装上了威力强劲的机关枪。然而在手臂上装重型机枪的并不只有他一人……

迪芙(ティフア)



童年时就与克劳德成为好友的她如今已经成为一名反神罗战士了。从那俊俏的外表你决不会想到她竟与克劳德一样，永远也抹不掉时五年前那场灾难的记忆。父亲的惨死、正宗刀的利刃给她的心灵以极大的创伤。

艾莉丝(エアリス)



内心充满自信，眼中闪烁着古代种族的光芒，但却难以摆脱命运之神的操纵。没有亲人，不知生在何处……艾莉丝的周围有太多的谜团。在魔晃都市，她与克劳德相遇了，难道这也是命运的安排？

赤红十三(レッドXIII)



他（或者“它”）有着人类的头脑和野兽的体能，出生在星象观测站（コスモキャニオン）。赤红十三长期被神罗集团科学部负责人宝条博士关押在神罗大厦。他是古代精灵族的后裔，在一次战斗中，种族几乎灭亡，但他的父亲却不在场。这一直成为他与父亲在感情上的隔阂。

尤菲ユフィ



出生在犹太（ウータイ）的尤菲是个开朗好动却又任性倔强的女孩，她的父亲高德（ゴドー）是有名的武者，但由于神罗集团的欺压和女儿的出走而终日酗酒。尤菲在外多年也是正邪两路手法都会施展，盗窃和设计骗局更是拿手好戏。

加入方法：尤菲是在地图版面随机遇到的，有若干个点可能碰上（如图），在成为同伴之前需先将她击败，而后与她交谈，正确的选项顺序为②①②①②值得注意的是在其加入之前千万不可调出菜单或去画面中的记忆点记忆。否则不但尤菲不会加入，反而会偷走主角的钱。



◀本图的位置在火箭村附近，标记处即为可能地点之一。

凯特·西(ケット·シー)



初看上去会以为他是个大块头，但实际上是两个生物的巧妙组合。凯特·西只是上面的那只小猫一样的生物，而他脚下的大块头竟是由他操纵的。然而在这可爱的身体后面到底有什么样的

次世代天空

背景呢？他的言行就象纸牌一样难以琢磨。

文森特（ヴィンセント）



在他那通红的眼睛里只写着“仇恨”二字，仿佛与神罗集团有不共戴天之仇。而事实也正是如此，他那半人半鬼的身体就是神罗集团那惨无仁道的人体实验所赐。此后，他饱受孤独之苦，沉睡在尼普尔海姆村神罗别墅的地下室内，直到克劳德将他唤醒。

加入方法：要找到文森特就先要打开别墅二层的保险柜，密码依次为中 36、左 10、右 59、右 97。这四个密码不但要在 20 秒内输入，而且每个密码只能用指定的方向键对好。例如“右 36”就要按右键直到 36，一旦超过了 36 再用左键调回是不行的。打开柜门后再战败一个 BOSS 就能得到地下室的钥匙及一枚召唤兽宝石。于是可以打开地下室那扇以前打不开的门，并把棺材内的文森特叫醒。交谈之后他便会在克劳德离开时加入。

希德（シド）



希德本来是神罗集团宇宙开发部的成员，为人正直、热情、喜爱冒险。他毕生的梦想就是飞上太空，然而他的火箭却由于机械故障而倒在发射架上。后来，神罗集团将开发重点放在了魔晃物质上，再也没有能修复火箭。但是希德却始终没有放弃自己的梦想……

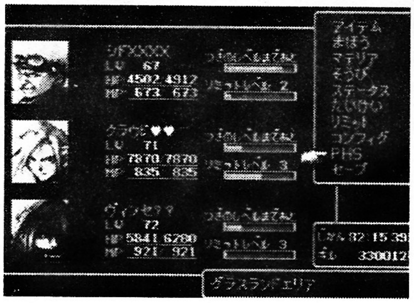
探究 FF Ⅶ世界中的秘密

●独特的 LIMIT 技使 FF Ⅶ战斗大为增色

FF Ⅶ的必杀技（リミット技）在战斗中是十分有用的，不仅画面华丽而且极具威力。但只有当 limit 槽蓄满时才能发动（一旦蓄满就不能进行普通物理攻击了），并且每次的增长量是与角色受攻击后失血量成比例的。随着经验值的提升，角色会不断悟出新的必杀技甚至更高一级的必杀技，但级数越高，limit 槽的增长速度就越慢。

●编成队伍的 PHS 以及经验值的获取

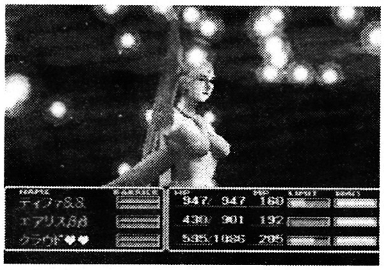
在队伍编成方面由于有了 PHS 所以比较方便，但对于不参战的队员只能获得战斗经验值的 1/ 2，而且不能获得 AP 值（供魔法宝石提升等级的数值）。对于参战角色也有站位问题，在战场上有前后两排之分。与站在前排相比，后排角色不论攻击敌方还是受敌攻击（物理攻击），效果都会打个折扣，除非装备特殊武器或宝石。



▶你有优点，他有长处，队伍的编制可要动一番脑筋呀！

●战斗中的魔法效果相当真实，如不小心……

本作中的战斗场面相当真实，物理、魔法攻击对敌我都可以实施。所以在使用两种魔法时要特别小心，一是魔法攻击减半，一是魔法反弹。在对我方队员使用这两种魔法后，不但对敌人的攻击魔法有效，就连我方的加血魔法也同样会被认为是魔法而遭减半甚至反弹！慎之，慎之！



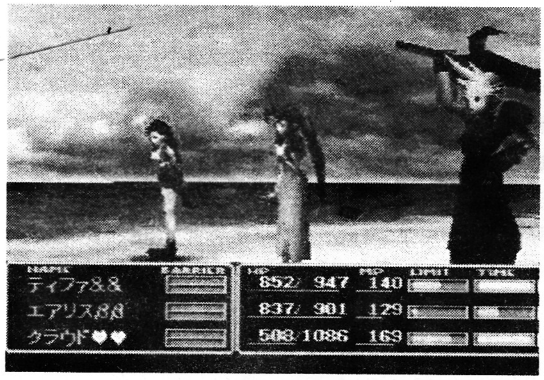
◀魔法威力虽然强大，但也要搞清楚状况才好。

●愤怒和悲伤的心情对战斗有很大影响

战斗中还有两种特殊状态，即怒状态（いかり）和悲状态（かなしい）。前者能提高角色的攻击力，但防御力和命中率都会降低；后者能提高防御力，但攻击力又受到了影响。二者的特别之处还在于不会随战斗结束而消失，只有住宿或服下相应的药剂才能还原。其中镇静剂可用来回复怒状态，悲状态则需兴奋剂回复。

●一目了然的 BARRIER 槽

为了玩家了解攻击效果减半的魔法所能维持的时间，游戏中设计了 BARRIER 槽。上方横槽显示物理攻击减半的剩余时间，而下方的则显示的是魔法攻击减半效果。



◀BARRIER 槽使你能随时掌握能力变更的时间。

●这次的魔法是与武器和防具联系在一起的

魔法是 RPG 中必不可少的成份，FF Ⅶ又有了新的设计——依靠嵌入武器、防具的宝石来发动魔法。

宝石共有五类，即蓝绿色的魔法类、深红色的召唤类、白色（偏蓝）的组合类、黄色的技巧类和紫色的功能类。在获得一定的 AP 值后，各类宝石都会加级。

魔法类：包括各种攻击、回复等魔法，进入菜单的まほう项即可选择使用。在加级后，会出现更强劲的魔法或者属性相近的新魔法。

召唤类：装备后即可进入菜单的しょうかん项从而选用召唤兽。但每次战斗中，同一召唤兽的使用次数是随该宝石的等级提升而增加的。

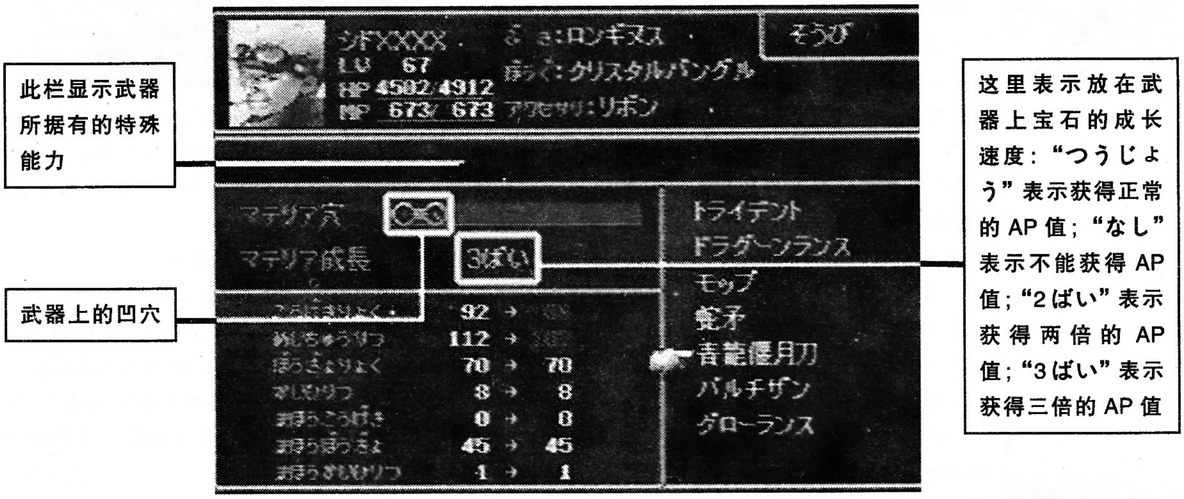
组合类：本身并不具有新魔法，但与魔法类或召唤类

组合后可以产生特殊的效果。例如使对敌一体攻击的魔法产生攻击敌全体的效果，或与某属性的宝石组合使武器或防具具有此属性等。加级后可增加全体化效果的次数。

技巧类：装备后可使角色具有某种新技，在战斗菜单中会出现新的选项。如偷窃、调查敌人等。

功能类：这种宝石可以增加角色的某种能力，比如HP、MP上限等。加级后会提升增加百分比。

不论哪种宝石都要装在武器或防具的凹穴内，如果需要将两块宝石组合就得把二者嵌入连通的凹穴。另外，不同的武器或防具对宝石等级的提升亦有影响(如图)。这种设计使魔法与武器有机的结合在一起。



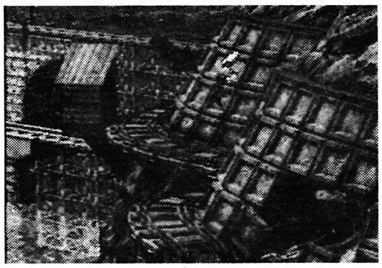
FF Ⅶ冒险研究所正式举办，欢迎投稿！

本栏目以隐藏道具，插曲剧情、陆行鸟的培育……为主要介绍内容。FF Ⅶ冒险研究所将在近几期杂志连续登场。

●神罗汽车的广告片段：克劳德首次进入神罗大厦(神罗ビル)的时候，在其二层右侧角门的展示厅厨窗内可观看精美的神罗汽车广告，机会难得，不容错过。

●收集クーポン：在神罗大厦(神罗ビル)63层，如果能找齐A、B、C3个クーポン就可以取得魔法宝石。这虽然并不那么重要，但是却可以考验玩家的水平。

●可爱的雏鸟：经过可利尔山(コレル)的魔晃炉后会走上象过山车一样的铁道部分——コレル山·西，某一段能听到鸟叫的区域可以上爬从而看到可爱的雏鸟。而且经过战斗还能得到10个凤凰尾(フェニックスの尾)。如果游戏进程到后半部分就无法得到10个凤凰尾。


▶从这里爬上去就可以看到雏鸟了。

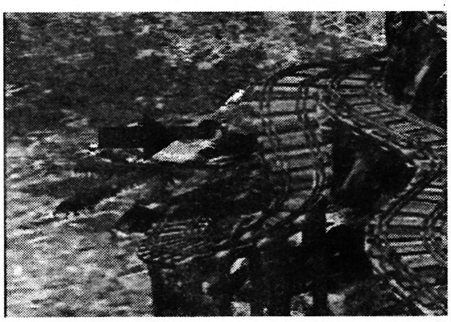
●阅兵时的友好度：克劳德化装进入朱诺恩神罗空港(ジュノン空港通路)后，在接受神罗社长的个人检阅时会出现"友好度"问题。友好度40以下可得银绿メガネ；友好度90—50可得HPアップ宝石；友好度100以上可得フォースイーター。各位要好好操练一番哟！

●えんきょりこうげき魔法宝石的获取：在游戏中首次出现的洞穴——米斯利尔曼(ミスリルマイン)洞穴中隐藏有えんきょりこうげき宝石，待画面切换后顺某根藤条爬上即可。此宝石可提升战斗中后排队员的攻击力，一定很有用吧。

●沙滩足球：当游戏进程推进到科斯塔海滨小镇コスタ·テル·ソル的时候，克劳德同赤红十三可以进行一次有趣的"休闲运动"。虽没有什么太惊人的地方，但总能让你更加完整的领略FF Ⅶ吧！方法很简单，只要服用兴奋剂再与镇中央的小孩交谈即可。但要注意，游戏进程到后部时此秘技无效。

●自己的别墅：同样是在科斯塔小镇，克劳德同桥头那幢别墅(売り家)里的人交谈，他竟会出价卖房！但房价高达30万?!如果你买下了以后就可以来这住宿。

●隐藏的山洞：同样是在可利尔山的这个区域，通过下层的铁轨可以走上河边的岩石，而就在岸边的山壁上有一个被遮挡的入口，如图。


◀箭头所指即是隐藏矿坑的入口，从中可以得到一些特殊道具。

(未完待续)

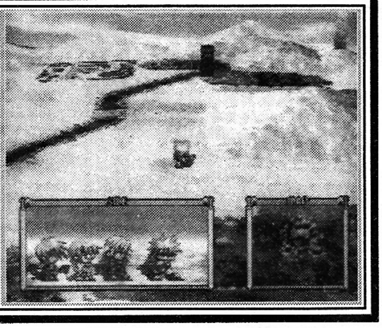
文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

宿命传说

无双传说 幻想宿命

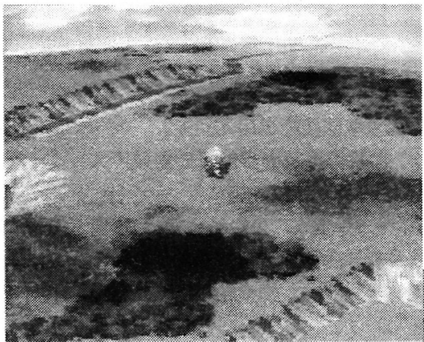
本刊去年12期彩页曾经介绍过的超任版《幻想传说》的次世代续作想必大家已经了解了吧，NAMCO仍然未公开发售日期，真是让人好等啊！龙哥曾是《幻想传说》的超级拥趸，当初为磁碟机扩充到48M可费了一番心血呀，此款作品可是他打赌要玩的啊！

PS	厂商 NAMCO	类型 A·RPG
	媒体 CD-ROM	发售日预定97年

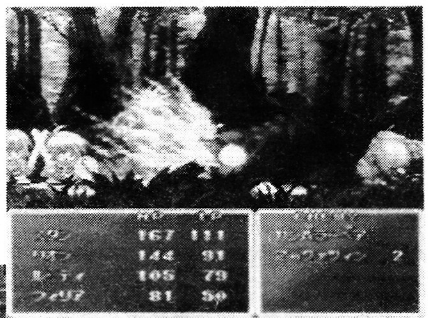


故事叙述了主角斯达艾鲁伦是个喜爱冒险和向往无拘无束生活的少年，他得到古代文明的魔法“LENS”后，为了名扬天下而展开旅程。但是在途中的秘密航行的飞行龙仓库中遇上了传说中的被称为剑的迪姆罗斯，于是命运便起了重大的变化，迪姆罗斯便是被称为“神目”的生命体，那么传说中的“空中都市”又是怎么样的呢？以后的情节又会如何发展呢？等待吧！

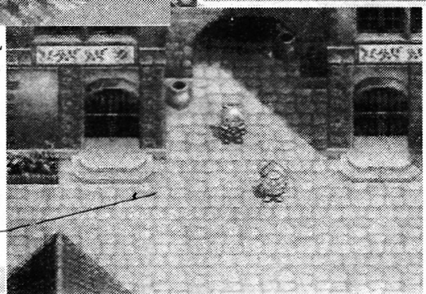
本作系统方面有两大特色：一是采用了多边形显示的“球面地图”(GLOBAL SPHERE MAP)，游戏的地形是在巨大的球体上描绘的，表示这个世界在天体上存在。二是“搭档活动窗口”(ACTIVE PARTY WINDOW)，是移动中同伴的条件确认系统。例如：麻痹等身体上的状态及没精打彩等精神状态，全部都可以一目了然。战斗系统也经过大幅度的强化，依然继承前作的战斗乐趣，使整个战斗充满更加刺激的紧张感和现场感。



▲看，这就是“GLOBAL SPHERE MAP”，细心观察可以看见地面变得圆滑了。



▲必杀技一凤凰天驱爆经过强化后再度登场了。



◀市镇充满立体感，画面比起前作更加精密细致。



▼用魔王炎击破迎敌，样子很帅吧（又象百××式·大××）。

里昂版 魔神剑



▲◀一剑击出，释放无双剑气。适合远距离攻击。



▲这就是运用水晶的力量得以飞行的“飞龙”。

斩妖除魔 再立功勋



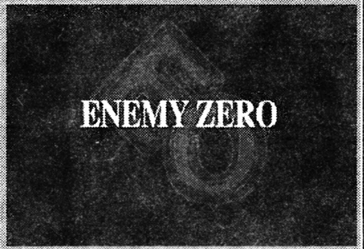
责编\SHADOW PHOENIX

异灵

异度空间
灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难
——诺查丹玛斯《诸世纪》
《ENEMY ZERO》完全攻略将在今后几期连载。

SS	厂商 WARP	类型 AVG
	媒体 CD－ROM×4	



四张光盘！96年AVG扛鼎之作！带你走入梦境！

（接上期）

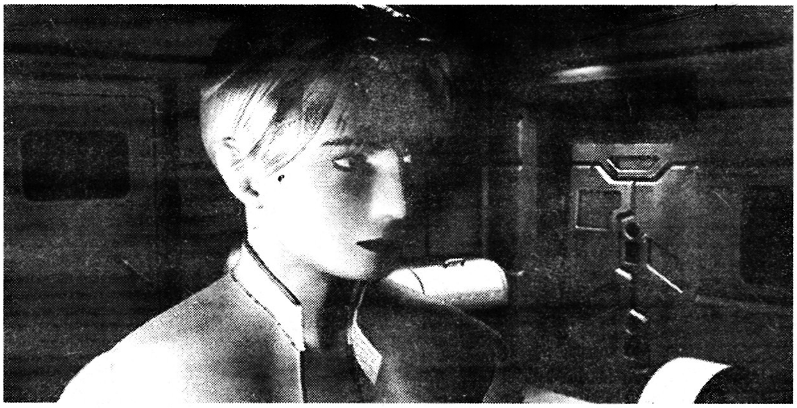
金芭莉。

这是劳拉脑海中跳出的第一名字。无论年龄还是级别，金芭莉都比她高得多。在这个危机四伏的时候，她真的太需要这样一个帮手了。

但是，金芭莉能够接受帕克的死讯吗？对于这两个挚情相爱的情侣来说，帕克的暴死实在是太过残酷、太过突然了。

没有人能够接受。金芭莉也不能。

劳拉一边胡思乱想着，一边已随着紧急电梯下到了底层。四周死一般的静寂，



刚才的那只异灵，在追踪她到一楼之后，不知道逃到那里去了。

空气在劳拉的心跳中颤动着。她摸索着来到电机房，按照金芭莉在网络电话中的指示，抖抖索索地按了下去：“一、四、…、五，POWER！”

“咔嗒！”清脆的一声响起，蓄电设备的指示灯奇迹般地苏醒，并开始向上爬高！机房内到处回响着发动机运转的“嗡嗡”声。在这一瞬间，劳拉感到失去已久的生命重又回到了这艘冰凉的飞船上！

劳拉回到一层，向着电梯房奔去。这是前往金芭莉船舱的唯一通道，她只希望供电的恢复能够使电梯起死回生。

蓦的，劳拉停下了脚步。耳边警报声大作，异灵显然就在她的面前！

一片透明。警报声尖锐而执拗。劳拉徒然地搜索着，可是她依然什么也无法看见！

劳拉手脚冰凉，异灵的魔爪仿佛已缠上了她的脖子。“嘎……！”看不见的妖魔嗷叫着，闪电般冲向它的猎物！

劳拉只觉头皮一阵发麻，几乎是毫无意识地，她拔出了电磁枪。磁光在枪口聚集着，能量在逐渐上升……

“嘎……！”又是一声刺人心肺的啸叫。劳拉感到那魔鬼的呼吸已经到了她的脸上，慌乱中手指一抖，强大的能量刺闪电般击出，射向空无一人的前方！

“吱……！”一声惨叫。电光亮处，劳拉似乎看到有个影子一闪，转瞬间便消失了。

四周又是一片静寂，仿佛什么都没有发生过。

惊魂未定的劳拉喘息着，打开了电梯房的大门。

上帝似乎还是站在了劳拉这一边，在电力的驱动下，电梯终于恢复了正常工作状态。

电梯向着五楼金芭莉的舱室缓缓上升。劳拉背靠着墙，两眼失神而无光。究竟为什么要进行这次星际旅行？异灵为什么会在飞船中出现？她不知道。其他的组员怎么样了？戴维——困在“夏”中亲爱的戴维，每一次你都能逢凶化吉，这一次也不会有什么危险吧？……

“咚！咚咚！”一阵可怕的巨响从顶棚上传来。劳拉抬起头，惊恐地发现原本坚固无比的电梯顶，在一个巨大力量的作用下，铁皮似的扭曲起来。与此同时，耳旁的V·P·S探测器，也歇斯底里般狂叫起来！

异灵！

劳拉举起手中的电磁枪，瞄准那正一点点变形的顶棚，但电梯在异灵的击打下剧烈地摇晃着，但她根本无法站稳。

“砰！”地一声巨响，整个顶棚彻底塌了下来，电梯重重地震荡了一下，嘎然而止。劳拉狠狠地摔在了地上，手中那把电磁枪，便象一根落在水中的救命稻草，远远地飘走了！

在这一瞬间，劳拉几乎停止了呼吸。最后的希望破灭在她的眼前，全身的肌肉都因紧张而僵硬起来。

看不见的异灵从顶棚跳下来，震得电梯又是一晃。

劳拉转身，发疯般地向外冲去！异灵稍稍楞了一下，也飞速地从背后赶来。

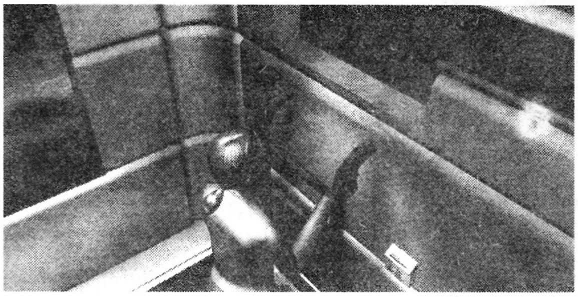
V·P·S尖锐的啸叫响成了一片，劳拉也不知道自己究竟要逃到哪里去。左转……向前……一条死路！

异灵已转过弯道，冲入了这条死胡同。背后的“通通”声愈来愈向，愈来愈急促。

真的要死在这里吗？劳拉拼命向四处搜寻着，兀的，她突然发现，就在她的头顶，有一个小小窄窄的通风口，刚好能够容下她一个人！

劳拉不假思索地向上一纵，双手用力拉住了通风口的边缘，然后使出浑身的力

量，吃力地向上爬去。



异灵在稍远处停下了脚步，窥视着劳拉的举动，猜度着这个在半空中挣扎的女人的意图。突然，它好象猛然明白似的，疯狂地向通风口下的墙壁撞来！

"匡当！"一下，刚刚把膝盖收进的劳拉，在这狠狠的一撞之下，整个人都滚进了昏暗的通风管道。

V·P·S仍然神经质般地响着。

躲得过初一，躲不过十五，劳拉心里非常清楚。虽然暂时逃过了外面的那只异灵的追踪，但在这条管道的深深黑暗之中，还不知道有多少个恶魔在虎视眈眈地窥视呢！而现在的她，又重新回到了当初手无寸铁的时代，她沮丧透了。

劳拉在管道中不紧不慢地走着，V·P·S也不紧不慢地响着，提醒她不要掉以轻心。"这儿究竟是哪里呢？"劳拉仔细观察着，"风扇、传送带……"她猛可想了起来"这一定是第四和第五层之间的通风管道！"



想到这一点，劳拉的信心又有点恢复了。如果她的记忆没错的话，这里应当有一条通往紧急电梯的管道，但是好象在他们出发时把它封闭了……而且现在赤手空拳也不是个办法……资料室！劳拉忽然想起来在第四层有一个资料室，如果能够从通风口进去的话，也许可以在里面找到一点武器。

通风管道蜘蛛网般错综复杂，更何况还有两只异灵在逡巡……劳拉好不容易才摸到了资料室的通气窗，她狠狠一脚踹开窗口的铁栅栏，一扭身跳了进去！耳边的警报顿时随之冻结。

资料室里宁静而明亮，仿佛什么事也没有发生过。劳拉从一排排资料架中翻过去，然而怎么也找不到可以充当武器的东西。正在她心烦意乱的时候，眼前突然一亮，一扇壁橱赫然就在面前！

劳拉喜出望外，她连忙用双手抓住橱门的把手，使劲转了几下，然而橱门却没有丝毫反应。她的火气一下子冲了上来，对着壁橱狠狠踹了两脚，然而壁橱还是纹丝不动！

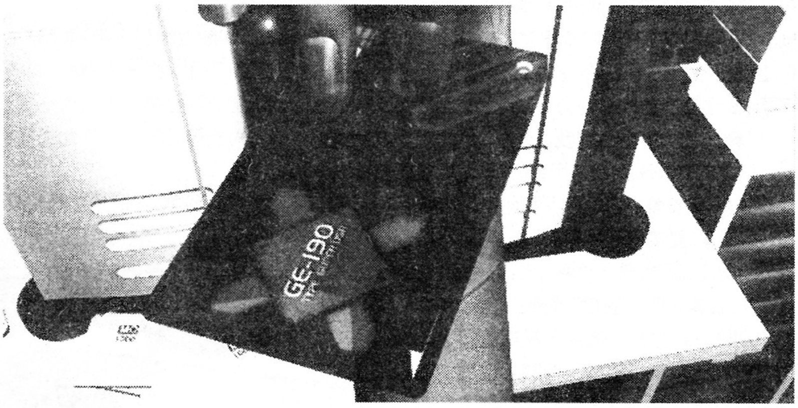
"真是活见鬼了！"劳拉低低地骂了一句。回头看看，四周是再没有别的什么希望了。她不甘心地再次拧了几下把手……依旧没有任何效果。她啐了一口，对准壁橱，又万分失望地重重踹了一脚。

"吱呀！"壁橱象是消受不起她这几脚狠踹，居然裂开了一条缝。一个东西从里面掉下来，咔嗒一声掉在了地上——那是一把电磁枪！

劳拉心中一阵狂喜。她把枪紧紧地攥在手中，就象紧紧地攥着自己的生命。然而这时她才发现，虽然有了武器，另一个问题却又来了——怎么从资料室出去呢？舱门打不开，气窗又那么高，难道真的要长了翅膀飞上去？

劳拉的眼光落在了一旁的电脑上。这间资料室中所有的资料和飞船里电脑系统都是由工程师乔治管理的，也许这台电脑中会有些什么名堂。

她打开主机，然而结果非常令人失望：除非乔治本人，否则谁无法进入系统——她没有密码。劳拉又按了按主机驱动器的弹出键——这下没有再次空手而归——她得到了一张磁片！



劳拉顾不上调查这个磁片的作用了。死马当做活马医，她随手便把磁片塞进了窗口下一个小小的插卡槽内——大小正合适！一架扶梯自动地出现在头上，上帝保佑，她终于找到了出路！

一走出资料室，警报声又毫不留情地响了起来。劳拉举起枪……这才发现事情远不如她想象的那么简单：第一，她还没有给枪充电，现在手上的东西无疑于废铁；第二，这把枪是该死的老式武器，每充一次电只能发一枪！

疲于奔命，劳拉苦笑着摇了摇头。充电不能算太大的问题：在离资料室不远的地方，应该有一个工具室可以供充电使用。倒是幽灵般在管道内游荡的两只异灵是她的心腹大患，她一定要先把它们干掉再说。

劳拉找到了工具室的气窗口，工具室内如管道内一般昏暗无光。她打开自动充电装置……真是要命！连充电都要输入密码?!这个玩笑开得未免太大了！

劳拉一筹莫展。乔治啊乔治，你这个顽固的日本人，就没有想到层层设防会给处于紧急状态的人们带来多大的麻烦吗？电脑……真是个让人苦笑不得的东西！

乔治啊乔治……，劳拉心里忿忿地，突然脑中灵光一闪，好象忽然想到了什么，她拉过电脑键盘，飞快地打入"G－E－O－R－G－E"（乔治），果然不出所料，乔治的枪和他的电脑一样，只有乔治自己才能使用。密码正确无误！

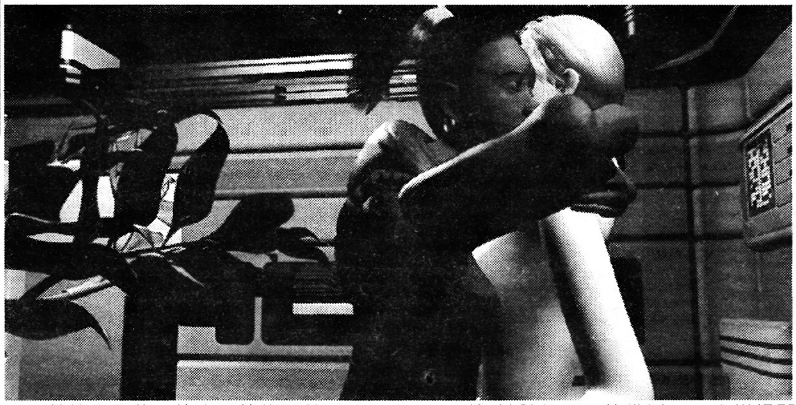
有了上几次经验，劳拉对异灵的恐惧不象一开始那般大了。她钻出工具室，干净利索地干掉了一只正在外面游逛的恶魔，重新充电之后，又在紧急电梯通道旁附近解决了第二只异灵。

管道内一片太平，劳拉只觉得耳边清净了许多。她来到紧急电梯入口处——果然和预想的一样，一扇栅栏挡住了她的去路！

真是麻烦！劳拉无可奈何地重新回去充了一次电，然后聚足能量，对准栅栏猛地一轰！一条生命之路展现在她的面前。

是生?是死?无人可知。因为故事才刚刚开始！

门开了，后面是金芭莉那张充满疲惫的脸。



劳拉心里的一块大石头终于落了地。总算还好，金芭莉没事，无论是作为队友还是远房的亲戚，她都感到万分的欣慰。

但是……帕克的死讯……劳拉的心口又蒙上了一层阴影。该怎么对她说呢？她不知道。她根本不敢面对金芭莉那充满期待的眼睛。

劳拉默默地打开通讯网络终端器，默默地找出电脑中储存着的帕克那凄惨的照片，默默地低下了头。

背后传来一阵哀怨的抽泣声。劳拉不敢回头。金芭莉一把拉开舱门，激动地冲了出去！

劳拉呆呆地站在一边发楞。好长一段时间，她才想起应该和亲爱的戴维通一次话。金芭莉的痛苦，她已经完全感觉到了，她不愿、也不敢想象，自己会遭受同样的命运。

但是有很多事，是完全由不得自己的。

戴维一切平安。看见心上人的面容出现在终端的那一头，劳拉的心里才觉得好受了一些，然而麻烦仍然没有丝毫地减少。身为副船长的戴维，和船长罗尼、工程师乔治一起，被困在了“夏季”之塔中。他们之间得不到任何联系，乔治和罗尼生死不明，戴维自己也焦急万分。

“戴维……请你等着我。”

门再次被打开。劳拉回过头来——是金芭莉。她手里拿着一把威力巨大的电磁枪，胸口起伏不平，显然还不能平静下来。劳拉把戴维那边的情况向她做了简单的介绍，金芭莉点点头，拉着劳拉一起走向舱外。

四周一片静寂。两人静静地走着，谁也没有打破沉默。仿佛心有默契似的，这一次连敏感的V·P·S也没有反应了。

忽然，金芭莉猛地停下了脚步，随手把劳拉也一把拽住。前面似乎有什么响动，又好象没有。她示意劳拉在这里暂时等一下，自己带着枪向前冲去。

左转……右转……金芭莉在通道中搜寻着异灵的踪迹……劳拉在焦急地等待着……

时间被胶住了，仿佛过了一个世纪那样长。劳拉开始焦虑起来。金芭莉在此一去之后，便再无音讯。劳拉不能不为她的安全担忧。

前方突然传来一声急促的呼喊，然后马上淹没在沉沉的黑暗中了。

劳拉再也无法等下去，顺着金芭莉的路线向前奔去！

没有金芭莉的影子。她仿佛蒸汽般消逝了，没有留下任何印迹。唯一能够证明她来过此地的，是那把枪——威力无比的电磁枪，还静静地躺在地上。

劳拉拣起电磁枪，枪身冰凉而沉重。她抬起头，通向戴维的电梯就在前方。

第二章　夏

没有电脑常识的人，一定会在这个电梯中迷路的。幸亏劳拉不是这样的人。

电梯中的楼层开关，为了防止外来的入侵，设计得简单而巧妙。不通此道的人，肯定连自己要到哪里去都不知道。

劳拉却知道。

三个开关，实际上相当于电脑中的二进制计数方式：下下下，就等于 000，代表着地下层；下下上，则是 001，代表第一层；下上下，等 010，代表第二层……依此类推，简单而明了。

劳拉直奔 7 楼船长室。罗尼是全船的灵魂人物，他的生死与全体船员关系密切，劳拉只希望上帝之光也能照耀到他的身上。

又是密码锁。劳拉心里对这一套已经烦透了。密码只能防象她这样的君子，却防不了异灵这般的恶魔与小人，人类总以为有了电脑一切太平，却想不到只有人类的智慧才是宇宙中最可宝贵的东西。

2531。密码清晰无疑地写在罗尼的门口。既然掌握了电梯的上下方法，输入密码也等于小菜一碟。劳拉强压住对呆板的电脑的满腔怒火，打开舱门冲了进去！

鲜血。死亡。上帝偏偏和劳拉作对，她永远晚来一步。

罗尼的身体就躺在那里，惨不忍睹。这是劳拉在二个小时内看到的第三次死亡，她已经有些麻木了。

劳拉随手打开了罗尼的电脑——没有密码——三张可爱的小脸似乎在对她嘲笑。她无可奈何地四处搜寻着，功夫不负有心人，她终于在罗尼身上找到了一副眼镜。

在劳拉的记忆中，船长并非近视，完全没有佩戴眼镜的必要，这里面必定有什么花样。她戴上眼镜，四处张望着，想找出其中的奥妙……突然，她的目光冻结了。就在她的正前方，有一副平平常常的月历；就在月历的角上，有着三张可爱的小脸对着她微笑！

劳拉吃惊地摘下眼镜，仔细揉了揉眼睛，月历上一片空白，什么也看不到。她再次戴上眼镜，那三张小脸又清晰明白地浮现在她的眼前！

劳拉长嘘了一口气，在心里暗暗地佩服船长的足智多谋。她再次打开电脑，把密码调节到同月历上一样的脸形上，然后按下回车……

劳拉绝对没有想到，就在这一瞬间之后，她就会多么后悔输入这个密码，她就会多么后悔看到这个巨大的秘密！

一个只有死亡，没有生命的秘密。

（未完待续）

特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER

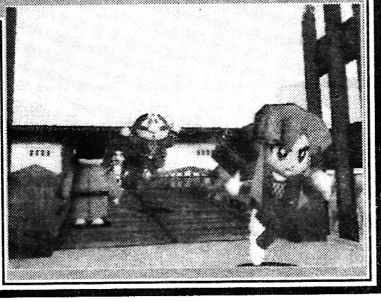


大盗伍佑卫门 5
——桃山幕府之舞

风光大盗 邪恶幕府

十年大厂 KONAMI 终于将自己公司的经典人物一伍佑卫门和他的好友们一起 POLYGON 化，在 N64 这个 3D 幻变的世界中继续他们的冒险之旅。背景依然充满日式风情，故事也更加有趣，喜欢他们的朋友，快快来吧！

N64 | 厂商 KONAMI | 类型 ACT | 容量 96M



游戏模式分成游戏性迥异的二大类，一种是操纵伍佑卫门等角色来进行的一般动作舞台；另一种是操纵“伍佑卫门号”来前进的 3D 动作舞台。另外值得大家欢喜的是游戏可以两人同时玩，特别是在如今这个 ACT 贫乏的 GAME 世界（尤其是 2P 同时进行的）。共可以使用四名角色进行游戏，依照舞台不同，有时若不利用角色特定的能力是无法前进的。

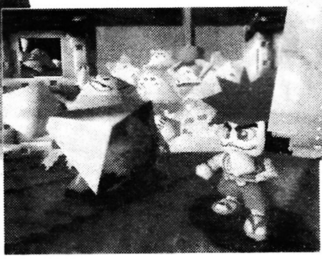
故事叙述了江户时代的日本，占据大江户城的谜般组织“新桃山幕府”，它的真面目是由春风舞者所率领的恐怖音乐集团？！这位春风舞者则是一位深受桃山时代音乐影响并为之感动的音乐巨星。他为了使整个日本全部成为自己的舞台，千方百计地……于是一场战斗展开了！！！

责编/SHADOW PHOENIX



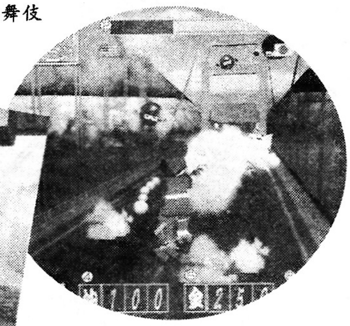
▲走在乡间的小路上。

▼这里是敌人的地下指挥部，注意地板上突然出现的陷阱！



▼在“伍佑卫门号”中与歌舞伎 BOSS 对决！





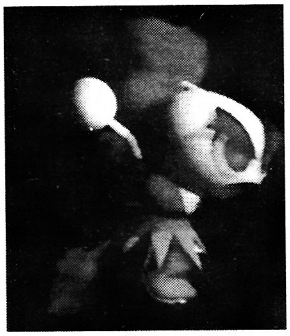
▲操控“伍佑卫门号”奔驰于美国与日本之间（？）。

挑战江户奸党 重整破碎江山



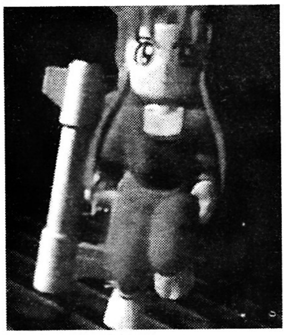
江户小子 伍佑卫门

作为本作主角的他依然使用他那滑稽的烟斗，本作中他还拥有“火焰金币”，“一触即发术”等特殊能力。



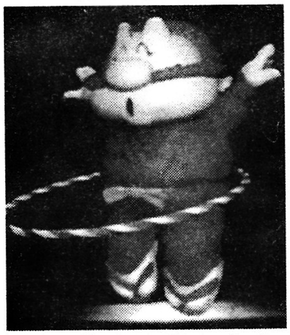
机械忍者 佐助

以十字剑为武器，拥有“烟火爆弹”，“极寒十字剑”等能力，他（她？）还特别喜欢洗温泉和喝日本茶。



秘密特务 八重

以刀为武器，除了会使用强力的“巡弋火箭筒”之外，还有可做瞬间移动及水中游泳的特殊能力。



关西艺人 惠比寿丸

武器是一打倒敌人就可得到钱的小槌，可给予全体敌人重创的“机关摄影机”也极具威力（还在玩呼拉圈啊！）。

科普园地

游戏制作入门(十二)

美工,美工,LEVEL UP!

文/魔法师

Hi,各位,魔力无限!《电子游戏软件》的读者一定很喜欢随刊附送的日本卡通风格的 GAME POSTER,贴在家里多棒!有没有想过用电脑自己做一张,那么 GO ON!

制作高解析度的图像,不光指 Poster,是今后 GAME 制作的趋势,320×200 和 640×480 就已差得很多。今回就精简的介绍如何用 PHOTOSHOP 做高解析度的卡通图像。

用例子来介绍,例子嘛,就用本人以前画的片桐彩子(KONAMI 的《心跳纪念品》中人物)吧,是单色平涂画法(最 EASY 的一种)。

■图 1



开始啦,开始啦!

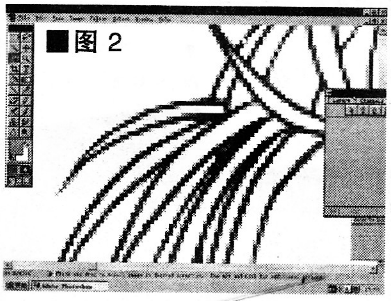
首先,要有白稿(画在纸上的,如图 1),也就是白描线稿。什么?不会画?没关系,从漫画上或朋友那儿借一些吧。要注意的是:1,白描,一定要是白描,不要有灰度或网点。2,要接缝严密,就是不要出现过多断线,每一块面积都要被描线包住。为什么?下面会讲的,Go on~。

有了白稿,就要用扫描仪之类将其输入电脑,解析度适可而止,要不然图像太大,硬盘内存都动得不爽。"片桐彩子"使用的是手持扫描仪上的 400dpi,比较低,(本人的"老枪"太逊了)。没有的话,上街找公司吧。

有了文件,打开 PhotoShop,open 出图像。开始真正的操作!

A:先要转化模式。在 Mode 下有许多格式。用灰度扫描(本人的方式)的话是在 Grayscale 上有选"√",将其置为 RGB Color(Red, Green, Blue)。这样,才可以操作彩色。

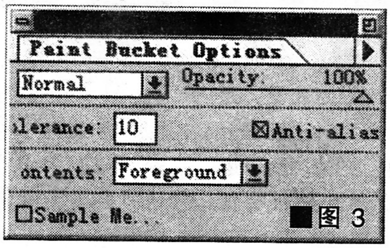
B:调节对比度。在 Image 下的 Adjust 下选 Brightness/contrast,将两选项的值调高,使黑的更黑,白的更白。



■图 2

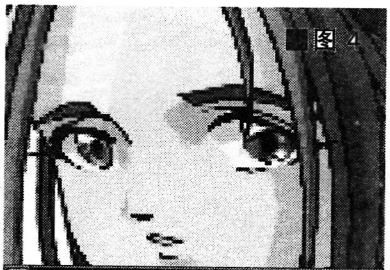
C:大体上着色。先选择自己喜爱的色彩,在工具栏的下方前/背景色中的前景色上点左键,就可以开选,好!紫色的头发,紫色的眼睛,兰色的水手服,橙色的束结。上色噢,要用小灌筒!哈,注意啦,要先双击灌筒图项(如图 3),将模精值调置在 20 以下。还记得前面让的接缝严密吗?这里 fill 功能是 fill 在一个有界封闭区域内,不严密的就会染"出界"(指你所设想的"界")。

D:逐步上层次,就是阴阳面。一般日式风格,同色系分二到三层,表示黑白灰三层次。选用同色系的深色,用短直线构成曲线描出边界线,(这一步要多练习,才能运用鼠标去实现思想),然后在区域内 fill 一把。一步一步挺累的,不过总算完成了。喔,缕缕头发在额头上可要有阴影。

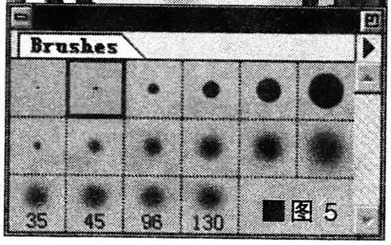


■图 3

E:可爱的大眼睛(图 4)。眼睛怎么办呢?先放大(ZOOM IN)。瞳孔是黑的,周围一环用与头发同样的紫色。接下来选喷枪,选用白色。点出 Brush 的状态窗口(图 5),将笔尖置小一些。有眼珠的高光上喷呀喷,还成!因为片桐彩子是可爱的高中生,又是不拘小节的画手(游戏中是这样的),那么就不要加红唇了。

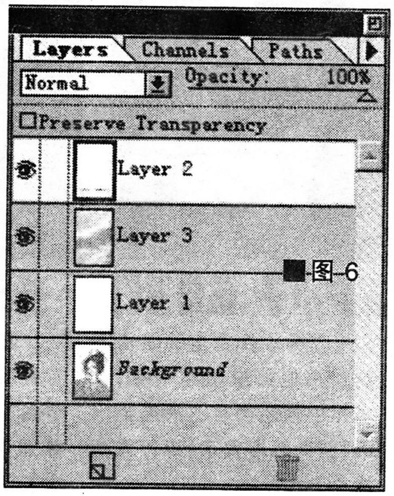


■图 4



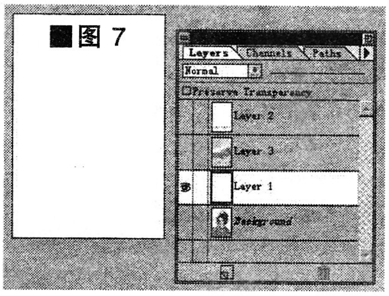
■图 5

F:变化多一些!加入多层前后景!理论上很麻烦,讲讲过程吧!



■图 6

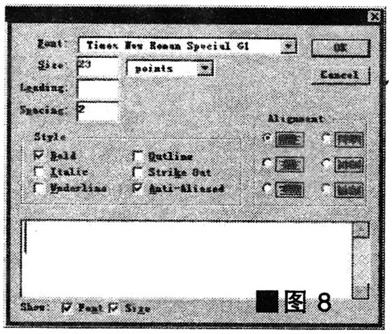
在 windows(选项)下 palettes 中选 show layers(图 6)。点左下角的图标，有生成新的 layer，其中选项 opacity 置为100%。选择在 layer1(图 7)上操作，用



■图 7

笔尖大些的喷枪将人物边缘虚化，喷！喷！我喷！。再生成一个 layer2，Opacity 置为 66%，目的是实现透明的效果。从 3DS 材质库上 CUT 和 Paste 上一张兰天白云。再生成 layer3，Opacity100%，用 TEXT(图 8)写上“TOKIMEKI MEMORIAL”，用喷枪在选定范围内喷出层进渗透(图 9)。

让所有 layer 和 Backgrooud 都打开，就可以看到整体效果了。



■图 8

G：快存盘！在 File 下的 save 和 save as 可存为 * .psd 的 photoshop 格式(如果画面太大，硬盘……)，save a copy…则可以存为一般的图像格式，如 * .BMP。

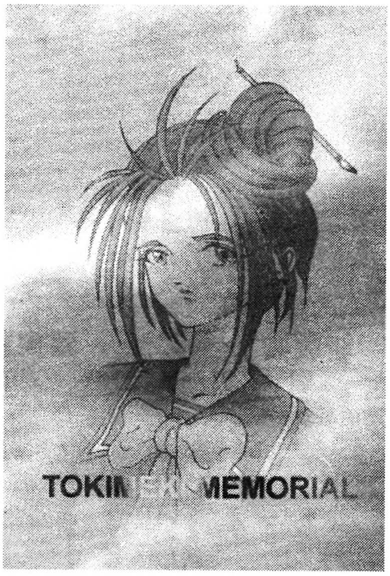
以上是以最简单的方式做一张卡通风格的画，photosbop 功能强大，这里所用的只是小小的一点点而已。想做出更精彩的，要自己多探索、多学习、多练习，多了 EXP，才能 Level up，玩家都明白的。

老师领进门，修行在个人。自己去画吧！



■图 9

最终完成品



责编：H · MAN

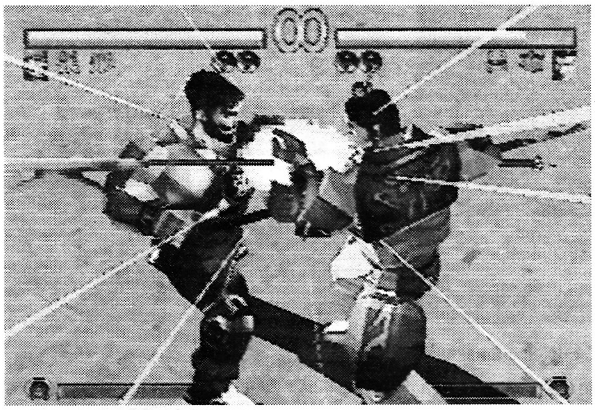
(左：《龙虎之拳》中的坂崎良。右：《侍魂》中的霸王丸。)





◀▲看得出来这两张选自《SNK 设定原画集》的画面中是哪几位英雄吗？

格斗天书



三国無双
SANGOKU MUSOU

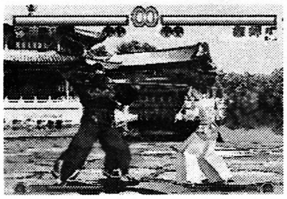
想不到，真想不到，一直在SLG领域勤奋耕耘的光荣公司也籍这款《三国无双》爬上了3D格斗游戏这列快车。三国英雄们舞刀弄枪的一招一式，无不体现出现中国武术和戏曲艺术的精髓，你可以不玩，但不可不看。

文/骑士黄

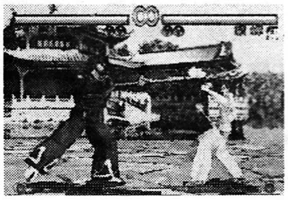
PS	ACT	CD－ROM
	光荣　97月2月28日发售	

基本系统及登场角色大公开！！

■斩攻击
按□键即可使用最常用的斩攻击。



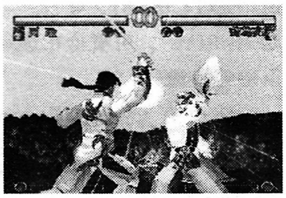
■突刺攻击
按△键即是向对手进行直线系的突刺攻击。



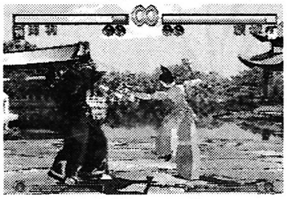
■无双乱舞
当气槽蓄满时输入指令↓↘→·□＋×（或△＋○）即可发动超技“无双乱舞”。



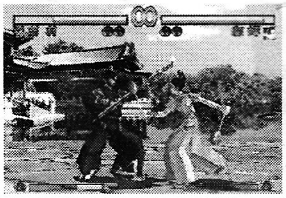
■拼刀
双方同时以突刺攻击进攻，若武器相遇则会引发三次精彩拼刀特写镜头。



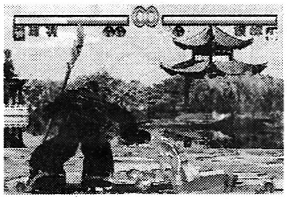
■弹返
按×键可反弹对手斩攻击，将对手震回。



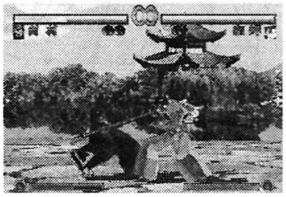
■架开
按○键可架开对手突刺攻击并绕至对手身后。



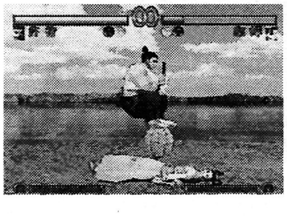
■投技
接近对手时同时按□＋△即可使用投技。



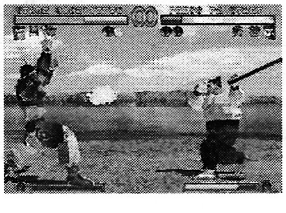
■闪避
同时按×＋○即可使用闪避技避开直线系攻击。



■追打
对手倒地后同时按↑＋攻击键可追打对手。



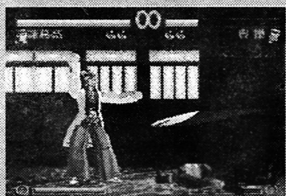
■防御
站立不动即是上中段防御，蹲下即是下段防御。





诸葛亮
用赵云、关羽、张飞爆机各爆机一次后即可使用。

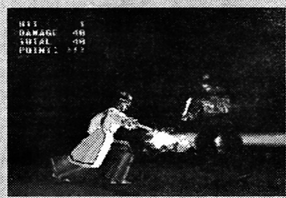
军师出马　一个顶俩
武器：白羽扇



技名：涡障
指令：←↙↓↘→□
判定：上中下



技名：神闪·上
指令：↓↘→△
判定：上（距离无限，不可防）

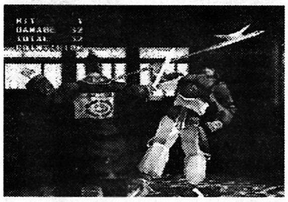


技名：神闪·下
指令：↓↙←△
判定：下（距离无限，不可防）



魏之君主
乱世奸雄

武器:倚天剑



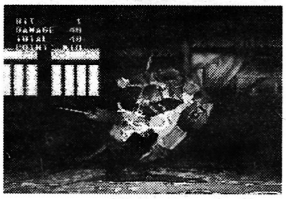
曹操

用夏侯惇、典韦、许褚各爆机一次后即可使用。

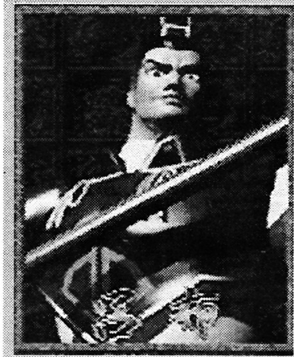
技名:伪击转杀
指令:←↙↓↘→□
判定:投技



技名:如风
指令:→→△
判定:中



技名:如火
指令:↓↘→△
判定:中



三姓家奴武艺高
不爱江山爱美人

武器:方天画戟



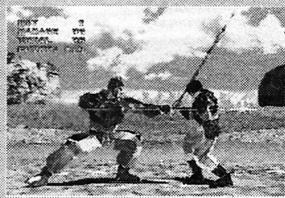
吕布

用周瑜、陆逊、太史慈、貂蝉、诸葛亮、曹操各爆机一次后即可使用。

技名:灭杀
指令:←↙↓↘→□
判定:中



技名:烈转奔舞
指令:↓↙←□□□
判定:上下下



技名:狮子咬
指令:↓↘→△
判定:中



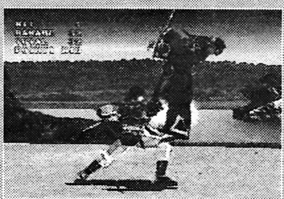
白马银枪
常山子龙

武器:枪"龙胆"



技名:圆月轮
指令:←↙↓↘→□□□
判定:中中中中

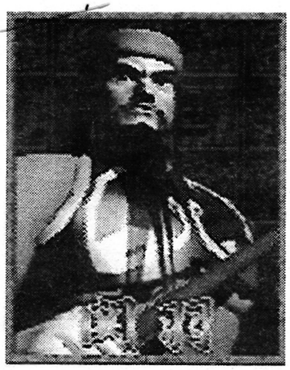
赵云



技名:闪飑
指令:→↓↘□
判定:中

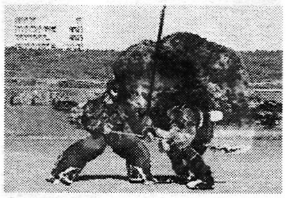


技名:崩山龙爪落
指令:□△△□
判定:上上中中



关公云长
忠义无双

武器:青龙偃月刀

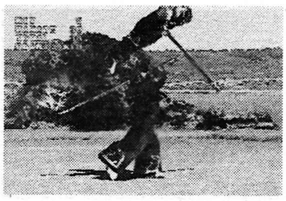


技名:青龙岩斩破
指令:↓↘→□
判定:中

关羽



技名:龙尾扫击
指令:↓↙←□
判定:下



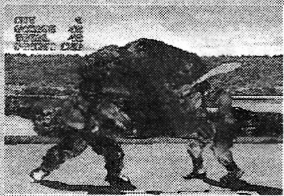
技名:青龙天翔
指令:→↓↘△
判定:中

张飞



长坂桥头一声吼
吓得曹军百万走

武器:丈八蛇矛



技名:猛虎断烈击
指令:↓↙←□□
判定:中中



技名:一喝
指令:→↓↘△
判定:下(距离无限)



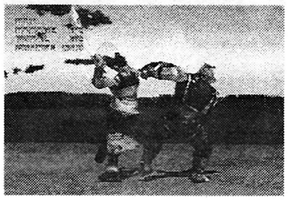
技名:猛虎咆
指令:↓↙←△
判定:中

夏侯惇

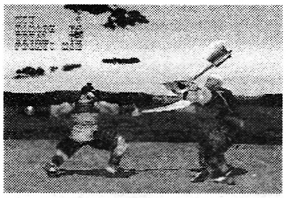


独眼猛将
"一目"了然

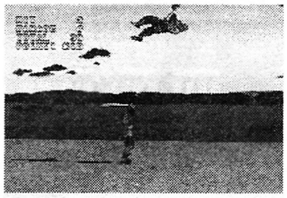
武器:曲刀"麒麟牙"



技名:粲旋麟
指令:↓↘→□□□
判定:中中中



技名:煌华斩
指令:↓↙←□
判定:中



技名:天跋
指令:↓↘→△□△
判定:中・投技

典韦



曹操之近卫队长

武器:板斧"牛头"
手甲"马头"



技名:恶来扬斜
指令:→↓↘□
判定:中

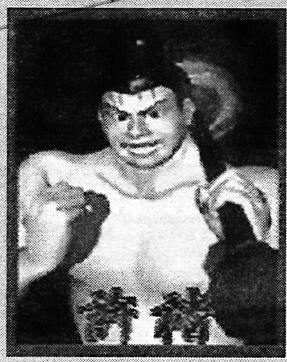


技名:恶来乱心
指令:→↘↓↙←
□□□□□□△
判定:中中中中中中



技名:猛虎咆
指令:↓↘→△
判定:中

许褚

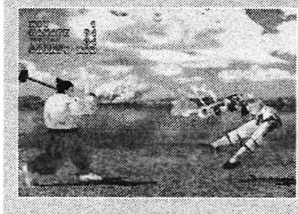


怪力好汉
典韦同伴

武器:铁槌"蚩尤碎"



技名:烈震槌
指令:↓↘→□
判定:中



技名:奔流打
指令:↓↙←□
判定:中



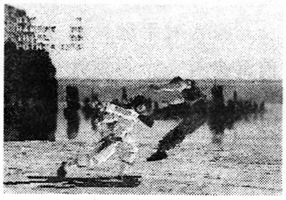
技名:轰连头碎
指令:←↙↓↘→
□□↓□□↓□
判定:上上中中下



华丽剑技美周郎 既生瑜又何生亮

周瑜

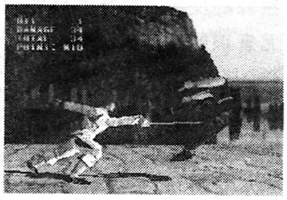
武器:古锭刀



技名:跳翼刃
指令:↓↘→□
判定:中



技名:鹏狐烈破
指令:→↓↘△
判定:中



技名:丽尖翻舞
指令:→↓↘△□□△
判定:中中下



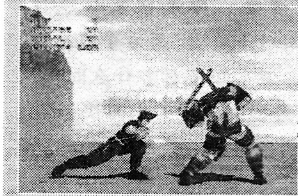
吴国虎将 文武双全

陆逊

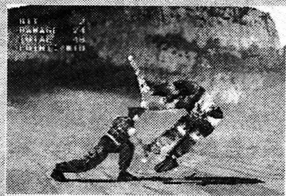
武器:双剑“飞燕”



技名:翔旋栽轮
指令:↓↘→□□□□
判定:中中中中下下下下



技名:疾地双袭
指令:↓↙←□□
判定:下中



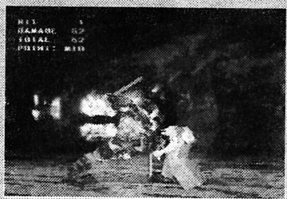
技名:疾步双落
指令:→↘↓↙←□□→□
判定:下上中中



孙权麾下 左膀右臂

太史慈

武器:双鞭



技名:豪咆
指令:↓↘→□
判定:中



技名:翻狼
指令:↓↙←□
判定:中



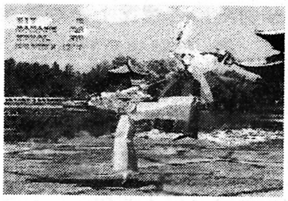
技名:虎狼冲
指令:↓↘→△
判定:中



绝代美女 再世风华

貂婵

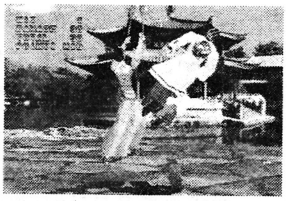
武器:丽玉锤



技名:奏乐
指令:→↓↘△
判定:上



技名:桃白泉
指令:→↓↘□□
判定:中中



技名:怜彗翔
指令:→↓↘△
判定:中

斗智斗勇评柳生

——架敌于恐惧，击敌于不能

文/宫本武藏

有人说："现在的'真·侍魂'是一个柳生大泛滥的时代。"不错，很多人爱使柳生，但很少有人能了解到使柳生的真谛。

我并非什么高手，只不过在柳生方面有一些收获，如果有兴趣，可以接着往下看。

有一次，我在玩的时候，听到有一位"败者"这样说："其实柳生并不好使，出刀快，收刀慢（指中刀）……。"的确，柳生的中刀从某些方面来看，确实是一个败招，但你如果能发挥其中刀威力，与其它招术进行结合，便可以做到"败招不败"。

譬如，当你用柳生和霸王丸对战时，霸王丸站防，你完全可以用中刀配合架刀（*编者按：即是柳生心眼刀：↓↙←→+轻斩，以左手刀招架对手攻击，用右手刀反击*）来封住对方，也许你要问："你怎么知道对方什么时候出刀？"关键就在这里，刚才我说过柳生的中刀出刀快、收刀慢，这里的收刀慢便是为架刀作准备的。最简单的方法便是：你用柳生距对方一个中刀距离，出站立中刀。注意：这里的中刀一定不要击中对方，要让对方认为你所出的是一个败招。接着，十个使霸王丸的会有九个用站立中刀或重刀反击，你便可以很从容的架到他了。

你看到这里也许会恍然大悟，原来架刀这么简单。那么我只有告诉你："你只学懂了一小半。"

架刀是一种享受，是一种"遇强则愈强"的招式。架刀是一门学问，它可以反映出一个玩者的风格，一种剑道，它是手、眼、脑的高度配合。

手，指使用架刀和其它招式的动作要熟练，要快！要在任何危险的情况下都能准确的架出。

眼，指观察敌我状况，时间，体力，对手的招式等一切与对战有关的东西，哪怕是你旁边对手的细小动作，话语等又不要放过。

脑，可以称为"心理战"，你如果想取胜，想架到对方，一定要有两个思路？一个是指挥自己作战，另一个则是模拟对方，把你刚才所观察到的对方的战略、战法、连续技使用等统统都要考虑进去，考虑对手下一步会出什么招式，做到"知己知彼，百战不殆"。

举个例子来说，在对战中，时间只剩十几秒，你占优势。这时，对手一般会置之死地而狠攻、快攻！已经不会再考虑后果。你只要稳住，就可以对付。回想一下，刚才我所说的"时间"（指十几秒）、"模拟对方"（指置之死地而很攻，快攻）便在这里体现出来了。

每个人都有自己的"风格"，所谓风格就是一种个性玩法的表现。就是你光看画面，不看人，就知道是谁在玩。对于对方，你了解他的风格，就等于掌握了他的运动变化规律。你是如来佛，他是孙悟空。对于自己，尽量把自己的风格定位于"变化"；注意，是变化之风格，而不是没有风格。风格包括战略、战法、连续技等，这些都是有意识的动作、思想；还有两种一般情况下是无意识的，那就是前兆与应激反应。欲想详细了解，请往下看。

深入对手的风格，压制对手。一般来说，每个人在出招前都会有一个习惯性的无意识动作，我称之为前兆。比如：有些人使霸王丸在近距离劈重刀，都会先晃两下；有些人在背之前都会先出一、两次刀。你的目的就是要发现这些前兆，为己服务。同时，尽量把自己风格中的这些前兆统统去掉，它不会给你带来任何好处，除非是有意识用假动作来诱敌。

牵着对手的鼻子走。每个人对待不同的招式都有自己独特的反应，当这个反应达到一定程度时，便会形成一种无意识的反应，就好象草履虫（一种低等生物）的应激性一样。比如：柳生的空中中刀是相当有威力的，但当柳生与查姆·查姆对战时，对方使"前冲爪击"，如果按照柳生的应激反应，应马上跳起出刀，这时唯一的结果便是柳生被查姆·查姆自动抓到，结果……就不用我说了吧。象这种应激反应就是对玩者有害无益的了。所以，控制自己的情绪，使自己处于稳定状态，不要因为一时的紧张而失去主动，保持好战斗节奏，让自己的失误降到最低点。同时，在对战中，不断诱导对手犯错，直至对方失败。

一切的招式都是有其客观作用的，或有益，或有害。而且每种招式至少有两个实际作用。其一，是这招的基本作用；其二，是这招的引申作用：就是启出下一招（即诱敌），或是承接上一招（即克敌）。刚刚只是用中刀诱敌，其实诱敌后架刀的方法太多了，或用"波"（*喝咄水月刀：↓↘→·斩*），或用"大招"（*绝·水月刀：→↘↓↙←→·轻腿*），或干脆就用架刀诱敌，也可以用连招诱敌。比如：距对手一个"轻冲"（*二角罗刀：→↓↘·斩*）的距离，使"轻冲"，这时你会一下子跑到对手前面，马上可以趁对手不及反应的时候投掷对手，在使过几次后，你的对手可能会对此有所防范。你就可以改变一下，把"轻冲"之前的距离放长一点再使"轻冲"，这样冲过去时便和对手留有一定距离，只要对方有反应，只要是站立出刀，便可以架到他了；这便是作用二中的启出下一招。

中刀诱敌成功后，也可以用其它招术承接，如"轻·水月刀"，一则扰乱对方战斗节奏，牵制对方；二则克敌。但一定要快，否则只能起到牵制作用，无法克敌。

其实，诱敌成功后，用何种招式克敌本无定律，但我推荐使用架刀，因为架刀是最行之有效的使对方处于恐惧的招式。试问，当一个人连刀都不敢出时，他如何取胜呢？

时间差的攻击（即利用出招、收招的时间差异进行攻击）。我认为这种攻击可以分为两种：

一种是招式本身就具有时间差的特性，如霸王丸的"烈震斩"，夏洛特的必杀技"破·闪光七芒剑"，这些招式

出招时即可以闪过对手的一次攻击，再予以重击。

另一种则是必须与其它招式配合才可使用，如牙神的三连杀与重刀的配合，具体使用方法是：使牙神距对方一个“轻·三连杀·牙”的距离（应稍小于这个距离，以使完此招后能推动对手为宜），使此招，在收招时，会在推动对手的情况下自动往后退一点，这时你不用思索，直接出重刀，因为你的对手一般情况下会认为你的收“三连杀”的时间会比想象中的时间长，而会做试探性的攻击，但你在这试探性的攻击的同时已经出了重刀，躲开了他的试探攻击，而你的重刀则会正好击中对手。

如果你认为这个例子不太好懂，那么柳生的“中刀诱敌”+“轻·水月刀”也是同样的道理。

在这两种时间差的攻击中，后者要比前者难很多。不是在使用上，而是在想出此招的过程上，因为这需要对每一种招式都有很清醒的认识，对局势的敏锐判断，还有——最重要的是——经验与感觉。所以，在可能的情况下，观看高手的对战是培养自己对全局的认识，对招式的认识，对自己的认识的最简单的方法。

第一个例子中，假如你反复使用“中刀诱敌”，那么我只能告诉你：“诱敌方法单一，必败无疑。”因为你的对手也不是傻子，他可能会“吃”此招两次、三次，但决不可能更多，更多只代表他不可救药。所以，让理论联系实际，必须善于分析，善于思考。

还是第一个例子，假如你出了中刀，但对手没有立即出刀，只有如下几种可能：

1. 对手防御，不进行攻击。

2. 对手趁你收架刀之际，用站立中刀或重刀攻击。

3. 对手过来背你。

这三种人的风格都很明显：

第一种人完全是胆小，往往表现在经常把握不住战机，这点往往是致命的。对付这种人可以用自己所熟练的战法进行攻击。

第二种人喜欢显示自己的风格，胆量是最大的，敢于攻击，但有时会过度，不可取。对付这种人，不要慌，要连架，就是在第一次架刀收刀时，马上架出第二刀。这种架刀的成功率很高。

第三种人是比较善于思考的，他有一定的攻击性，但又不象第二种人那样只会死攻击。他常会在中近距离突然发力，跑来背你。对付他，可与之对“背”；如果在界边时，见他向前跑，马上“退行”，在退行的过程中，迅速架刀。就好象使桔右京在退行的同时可以发出“落燕斩”的道理一样。虽然这种架刀不易成功，但是一旦成功会在对手的心中留下一层阴影，认为你的架刀无所不在，难与之抗衡。

还有一种人，没有包括在以上三种人之中，他会蹲下进行攻击，或其它方法，防不胜防。

当然，这只是在对方心态正常的一般情况下做出的判断。因为有些高手玩到最后就有点“大智若愚”了，也有些庸手喜欢瞎打也说不定，所以根据对战的情况，做出自己所能达到最准确的判断才是最切合实际的。

同对手对着干。（看到这句，你可能会认为是废话，不同对手对着干，同谁对着干？稍安勿躁，继续往下看。）在游戏中，绝对同对手对着干是不可能的。想对方不能想，做对方不能做才是目的。比如：你可以把多数玩者经常使用的招式当成一种诱敌的招式，再详细一点就是，假设你使霸王丸，在中距离突然发力，突进，到达对手跟前，无非两种常见可能：

1. 背对手。

2. 使用“弧月斩”。

抛开这两种可能，有没有第三种可能呢？答案是肯定的。出刀？不；出腿？也不。这两种都有一定的破绽。相对完美的方法是，至少我认为是——酒壶攻击。当对手不在界边时，是相对没有破绽的（出招时间与出“弧月斩”时间相同）。

这个例子便是前兆与应激反应的结合，前兆是跑过去，应激反应是对手的两种不同的反应，而对着干则是酒壶攻击。（这个例子虽然不是直接说柳生的，但只要能掌握，依然可以用在柳生的身上。）如果这些你都明白了。我想，你马上可以用自己的方法，去体会那种“出无不架，架无不中，中则必胜”的快感了。

这篇文章，我之所以要用很多的篇幅说架刀，说心理战，是因为我认为架刀是所有招式的结合，是精华；而心理战则是所有格斗游戏的共通，是灵魂。掌握了这些，不论使谁，玩什么格斗游戏，应该都可以无师自通了。

最后，我再说一点，就是别把什么事情看成绝对，包括以上所述。我记得《笑傲江湖》一书中，令狐冲学“独孤九剑”也是先学后忘，根据对手强弱来改变自己风格；或者说对战中所有变化规律你都了解透了，便可以找出一种最简便的战斗技法。可惜，这种人我还没有见过。不过，就算没见过，我还是认为“以无招胜有招，以不变应万变”的境界是谁都无法超越的。

唉！可能现在还不是这种时代，现在需要的还是变化的战斗啊。

相信我，用你自己的风格，去感受那胜利后的尊严与骄傲吧！

编后话：看这篇文章时，你是不是觉得象在读一篇精彩的武侠小说？在小说中这位剑客为你阐述完他的武学心得后你有何感想呢？既然电玩是一种文化，而格斗游戏又是其中最为盛行的一大类，它就必然和艺术、武学、心理学有着许多共鸣之处。编辑部每天都会收到很多关于格斗游戏的投稿，但大多数都是简单的出招表，连续技表。然而，仅仅会出招是没有什么用的，更重要的是招式的使用时机、应用技巧、相生相克的性质……

责编：特工黄

任天堂的策略



——明智的落伍者的选择

编译/叶展

编者按：游戏界究竟是怎样竞争的，又在竞争些什么？而昔日的霸主任天堂在今天又采取了怎样的竞争手段，阅读下面文章就会知道。文章的编译者叶展，从清华大学自动化系毕业之后，赴美继续深造该专业，并利用仅有的一点儿闲暇，编译了这篇文章。文章论点鲜明、论据充足详实，即使是做为游戏编辑的我读后也感觉收获颇丰。

1996年度，正当分析家们预言：“在WINDOWS 95的强大攻势下，苹果电脑公司及其专有系统正逐步走向死亡”时，让我们来看看任天堂的情况。同苹果电脑公司一样，任天堂一直顽固地坚持自己的专有技术，而它强大的对手们早已采取更为开放的技术及市场策略。在一个以CD—ROM、自由软件开发许可制度和与PC融合为趋势的电子游戏业中，任天堂——这个本部设在古老的京都的游戏业巨头，在他们推出的最新型的64位游戏机上，却还要坚持使用以半导体芯片技术为基础的卡带，而且他们还将坚持他们一贯的对游戏开发公司严格控制的策略，的确令人疑惑。而更令人疑惑的是：大多数分析家认为任天堂将在游戏机系统之战中获胜。毕竟，早在微软获得PC软件界的霸主地位之前，在电子游戏界，任天堂就以超过80%的市场占有率成为无冕之王。80年代末期，任天堂绝对统治着8位游戏机市场，以至于同今天的微软一样，成为美国司法部反垄断委员会的调查对象。但是进入16位游戏机时代，任天堂就失去了其绝对垄断的地位。而今年的秋冬季，任天堂则面临着自公司成立以来最严重的挑战。16位游戏机及相应软件山穷水尽，PC游戏和SEGA、SONY的32位主机都在越来越激烈地争夺市场份额。寄希望于全新的N64系统和到目前为止可数的少量软件，任天堂力图将时钟拨回令人怀念的80年代，重新获得游戏者的芳心，更重要的是，重新获得第三方软件开发公司的忠诚与允诺。

在全新的64位主机系统里，任天堂所采用的三个技术要点是：第一：在图形工作站巨头SGI公司的帮助下，将价值10万美元的Onyx Reality Engine系统的主要功能集成在价值200美元左右的家用游戏系统里。SGI这种先进的系统目前被广泛应用于好莱坞，用以制作电影中的特殊效果。利用SGI公司宝贵的64位计算技术支持，任天堂希望超越SONY和SEGA的32位主机，以更强烈的视觉效果吸引玩家。这一目的目前看来已经达到，6月N64系统在日本预展，人们对其64位图形图像计算处理能力和视觉效果好评如潮。

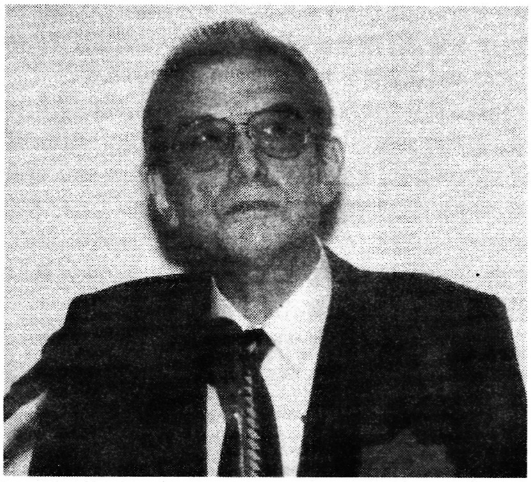
任天堂的标志软件《Super Mario 64》在E3展（电子娱乐博览会）上亦以其精细流畅的三维图像效果和革命性的操作性倾倒了所有与会观众。《Super Mario 64》无与伦比的操作性归功于全新设计的翼型手柄，手柄上有一个三维模拟控制杆，使游戏者摆脱了二维四向的限制，实现360度操作。这也是任天堂所采用的第二个独特技术。

任天堂原希望以249美元左右推出N64，使其成为最强大同时也是最便宜的主机。为达到这一价格目标，任天堂在技术方面采取了种种措施：SGI的技术被高度集成在两片芯片里（由NEC负责生产），使用2片16M内存构成简单的存储结构，并使用了双层电路板（与之竞争的32位主机都使用四层电路板）。任天堂达到了预期的目的。但这时SEGA和SONY之间激烈的竞争使32位主机的价格由299美元（PLAY STATION）和399美元（SATURN）降到199美元。任天堂发言人在N64九月份在全美发售前曾再三强调任天堂不会降价。但几个月后任天堂发现自己已无选择，在市场压力下N64的价格也降到了199美元的冰点。

任天堂在N64上采用的最后一个也是最具争议性的独特技术：不采用32位主机所普遍采用的CD—ROM存储系统，而仍坚持使用以半导体技术为基础的卡带存储系统。也许更能说明任天堂高级决策层对电子游戏工业的核心态度。任天堂不象其它主机系统那样，开放自己的硬软件平台，让软件开发公司自行开发软件，自行压制销售CD—ROM盘片，而是要坚持其陈旧的软件开发许可制度，坚持其一贯的对软件开发公司的严格控制，并将所有卡带的生产紧紧控制在手里。

卡带较之CD—ROM盘片昂贵，而存储量小，并且由于生产周期长，极大地增加了库存风险。没有人怀疑任天堂独立发展并生产全新的游戏机系统及其相应软件的技术经济实力，但人们普遍认为任天堂的商业模式代表着倒退和落伍，任天堂大概还在梦想回到将8位游戏机市场牢牢控制在手里的80年代，而今天的市场和技术与十几年前已经有很大不同了。

卡带策略已经使任天堂失去了它最重要的第三方软件开发公司——SQUARE。SQUARE曾开发了16位超任上最畅销的游戏软件，但现在已将业务转移到与SONY的合作上。Microprose的总裁Steve Race评论道：“卡带是80年代的模式，不会长久”。Microprose



▶老山内年事已高，并没有发福。从图上可以看到他是个坚强倔强的人，他很少参加社交活动。

是最先获得N64软件开发许可证的美国公司，但现在已放弃了软件开发计划。"卡带不可能适应当前市场的需要，它在视频播放方面先天不足，而且不能提供CD音质。"

其他软件开发公司则采取观望的策略，要他们作出软件开发的承诺取决于任天堂是否能在短时间内获得足够的最终用户支持。"由于目前Play station和Saturn的业务很火爆，暂时没有在N64上开发软件的迫切需要。"Capcom有关人员说。

但对任天堂来说，卡带意味着对软件公司的控制，而控制意味着成功。十几年前，任天堂就是凭借这种严格的软件控制政策在Atari主机消亡之际拯救并重建了即将崩溃的电子游戏市场。1983年，当时电子游戏业产值由18个月前的30亿美元急剧跌至1亿美元以下，大量劣质软件充斥市场，刚上市的游戏软件不久就被削价处理。几乎所有的玩家都对游戏业失去了信心，影响到真正优秀的软件公司也无力维持并推动新的软件开发计划。

1985年，游戏业似乎山穷水尽，这时一个原来生产纸牌的公司，从日本运来10万台新的游戏系统，作为对北美市场的试探性行动。出乎任何人的意料，新系统销售一空。以至于到了第二年，所有零售商都必须预付订金才能得到产品了。这个公司就是任天堂，新的游戏机系统就是任天堂8位游戏机。

任天堂成功的原因在于：任天堂对游戏软件市场的每个环节都施加了严格的控制，因此任天堂游戏机的软件一般都具有较高的质量。到1988年，任天堂的销售额超过30亿美元，从而成为游戏业无可争议的无冕之王。它制作发售了受到玩家广泛喜爱的著名游戏《Super Mario》和《大金刚》，同时它简单高效的管理模式和大胆的市场策略为业界观察家们所称道。但同时人们也对它强加在游戏开发公司和零售商上的种种限制开始表示不满。

任天堂要求所有有意开发任天堂8位机游戏的软件开发公司同任天堂签定软件开发特许授权协议。协议要求所有为任天堂8位机开发的游戏都不能被移植到其它游戏机上，软件开发公司必须为它们卖出的每份游戏向任天堂交付附加的特许权使用税，每个软件公司每年最多只能发售五个游戏，并且要由任天堂根据游戏质量和可玩度来最后评级打分。

任天堂将卡带的生产权牢牢控制在手里，它生产了全部任天堂8位机卡带，并且向软件公司收取相应服务费。因为卡带生产周期长，软件公司必须在实际销售游戏之前，有时是18个月之前，对自己的游戏作出详细的市场需求分析预测。但任天堂同时要求软件公司必须预先为它们的卡带以100%银行信用凭证方式付款。软件公司们怨声载道，抱怨自己一点自由都没有，但还是争先恐后地上了任天堂的船，最终确实也分享了巨额的利益。

在80年代末美国司法部反垄断调查之后，任天堂松动了对软件公司的某些限制，甚至允许少数大公司，如Konami，Acclaim等，自行生产它们自己的游戏。任天堂也放松了软件公司每年至多5个游戏的数量限制。在此以前，一些公司为了突破这一数量限制，采取了将总公司分为几个独立核算的分公司的曲线策略，或者联合并实际兼并了其它小的软件公司，但还让其保持独立性。

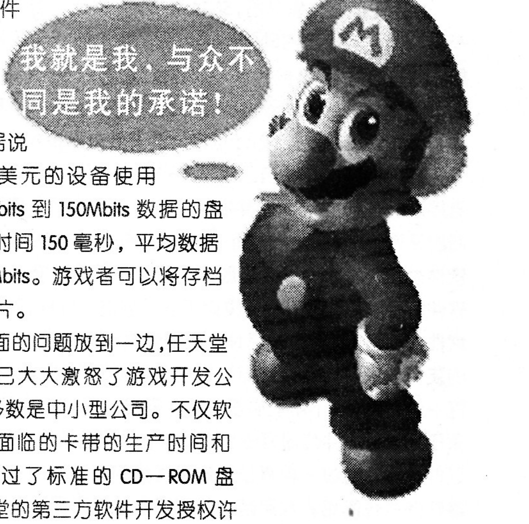
1989年，SEGA 16位游戏机登陆北美大陆，随着电视上高密度的广告轰炸，SEGA力图使人们相信：SEGA 16位的GENESIS才是最先进的游戏机系统。此时任天堂的控制政策更加有所松动。但由于不愿8位机的销售受自己新机种的冲击，因此任天堂推迟了16位超级任天堂游戏机的发售，直到SEGA 16位游戏机发售1年之后16位任天堂游戏机才蹒跚来迟。这时任天堂发现自己在历史上第一次开始扮演技术及市场后来者的形象，SEGA及其合作伙伴们已成为16位游戏机软硬件市场的领导者。

受挫之后，任天堂重新为16位超任进行市场开拓工作，并取得了一定成功(主要是在日本本土)。到1993年任天堂和SEGA在16位游戏机系统之战中斗得筋疲力尽，16位游戏机总共售出了近4000万台，游戏业产值在那年超过了50亿美元。

但之后两年，由于16位游戏机系统形将就木，新的带有CD-ROM的32位游戏机系统刚刚进入市场，PC CD—ROM游戏对专用游戏机的越来越明显的竞争和市场分化作用，使得游戏业从高峰慢慢滑落。16位游戏机卡带业务的锐减使得游戏软件公司开始跳船。Acclaim最近投入了5100万销帐资金用来支付公司停止8位及16位游戏软件业务所产生的各种费用。但公司表示它们会为N64编制软件。

其它游戏开发公司，在CD—ROM横扫游戏软件市场的旋风中，开始怀疑任天堂继续选择卡带作为N64的存储设备的明智性。很明显，卡带永远不可能达到650MByte的存储量，任天堂N64的头几个软件大概只有8MByte的容量。这些都限制了N64拥有在CD—ROM游戏中很流行的播放电影及动画片段的能力。

任天堂反驳说：任天堂专有的压缩技术绝对可以使N64的卡带具有存储足够视频动画的能力，而且数据读写速度将大大超过CD—ROM系统，达每秒4.5Mbits。但任天堂同时又奇怪地宣布了一种被称为64DD的试验性磁光盘附件(MO)。关于这种设备的技术细节人们所知甚少，据说这种贵达150美元的设备使用可以存储64Mbits到150Mbits数据的盘片，平均寻道时间150毫秒，平均数据传输率每秒1Mbits。游戏者可以将存档等数据写入盘片。



将技术方面的问题放到一边，任天堂的商业政策就已大大激怒了游戏开发公司们，其中大多数是中小型公司。不仅软件开发公司所面临的卡带的生产时间和费用都大大超过了标准的CD—ROM盘片，而且任天堂的第三方软件开发授权许



◀马里奥之父——宫本茂，一如他所创造的人物一般憨态可鞠。他是任天堂软件战略的得力干将。

可制度要求软件公司的头一个N64软件在一年之内不能移植到其它主机上。软件开发前，任天堂必须审核并同意游戏的概念设计，并且任天堂要亲自对软件实行质量控制(QC)。大概对软件公司们来说唯一的好消息是任天堂不再限制软件开发的数量了。

一般情况下，SEGA对软件公司所卖出的每一份游戏软件拷贝收取5美元的授权许可费用，SONY则为7美元。PC游戏的开发者是在一个完全开放的平台上工作，因此不用付任何形式的授权许可费用和版税。他们的唯一支出是微不足道的每张光盘80美分的生产费。形成鲜明对比的是，软件开发公司们评论：很难确切估计N64软件的授权许可费用，因为许可费被包含到卡带生产费用中了。据一家不愿透露姓名的软件公司透露：将授权许可费用和生产费用算到一起，任天堂将向软件公司的每块卡带收取28到35美元。另一家软件公司则认为实际价格在35到38美元之间。加上开发及市场费用，每块卡带的成本在45美元以上，三倍高于SEGA和SONY的CD—ROM软件。

卡带的生产周期比CD—ROM长很多。一家软件公司透露：任天堂要求卡带最低订货量为两万块，70天之后交货。与SONY相比，SONY要求CD—ROM的最小订货量为五千片，10天之后交货，有些CD—ROM生产厂家甚至可以在订货后两天之内交货。卡带较长的生产周期导致了较大的库存风险，这就要求软件开发公司必须预先对市场需求作出正确的估计。

同时，通过宣布所有任天堂自行开发的软件的价格将在60到70美元之间，任天堂实际为软件价格强加了一个无形的上界。许多第三方软件开发公司都怀疑他们是否能达到这一价格目标。几部预定发售的游戏价格达到了90美元。任天堂美国分公司的管理人员马上评论："任天堂不认为第三方开发的软件价格应该这么高！"

N64在美国发售之后，SEGA和SONY采取了更加积极而强硬的举措来捍卫自己已占领的市场份额。其中包括降低授权许可费用使软件价格降到40美元以下，以使玩家失去对价格在70美元左右的N64软件的心理承受能力。任天堂现在也不得不和软件开发公司频频协商探讨对策，估计也将降低软件开发授权许可费用。

任天堂这样评价自己的软件开发授权许可制度："简单高效、直接面向大多数软件开发公司并努力减轻他们的负担"但发言人同时又说"实际实施中会有一些问题。任何事物都有两面性。第一：软件公司需要花费一定的时间和资金来获得在新系统上成功开发软件的经验。这将有一个类似于学习曲线的过程，这一过程取决于软件公司自身。第二：使N64获得最终玩家的肯定，从而达到足够的装机量来支持软件公司则是任天堂责无旁贷的义务。只要达到这一点，我们就不用担心没有软件开发公司来敲我们的门了。"看来任天堂对软件公司打的是市场牌。从目前来看，任天堂所采用的这种策略：通过一种真正有技术优势的新游戏机系统和少量高质量软件打开市场，利用巨大的市场利益而不是出让公司利益取悦于软件开发公司的方法渐渐奏效。许多公司宣布一旦N64的销售达到一定数量，他们将考虑采取行动。两家大的美国公司：GAMETEK和LUCAS ARTS都承诺在96年底发售N64的游戏软件。

出现这种情况实际上和SEGA在美国市场表现一般也有一定关系。自两种32位主机在美国市场发售之日起，SATURN就落在PLAY STATION之后。美国软件公司对他们的老朋友SEGA普遍表示悲观。有些软件公司甚至宣布只开发那些他们认为在日本本土好销的软件。但同时也有人评论"现在下结论为时尚早，SEGA也有他们自己的重武器，他们从自己街机移植过来的软件是SATURN所特有的，在其它系统上得不到"。

同SEGA一样，任天堂的潜在力量在于任天堂本身自己就是软件开发者。N64发售时的标志软件《Super Mario 64》的成功就显示了这种能力。但随着产生另一问题，软件公司普遍质疑：当软件获得成功时，任天堂是否有足够的生产能力满足软件公司的需要。任天堂至今仍坚持在日本的自己的工厂生产所有的卡带，对美国软件公司来说这更意味着很难根据市场需要及时反馈生产并及时供货。

从另一个角度看，在今天的游戏界，任天堂决定固守卡带而不采用CD—ROM和对软件严格控制的策略也许有其合理性，甚至是明智的。游戏机硬件价格一降再降，利润微薄。游戏机制造商们实际在以低于200美元的价格抛售64位并拥有3D功能的计算机。唯一能赚钱的地方就只剩下了软件了。任天堂的卡带及软件控制策略实际上在开放系统的天空中给自己竖起了一把遮阳伞。这种独特的思路和任天堂雄厚的技术经济实力，丰富的市场经验相结合，也许能使任天堂获得一定的胜利。但这种策略是以保持既得利益为基础，以保守的商业模式为指导思想，以行业垄断为最大目标，在很多方面与我们的社会发展规律及准则背道而驰。技术和市场都在不断地变化，任天堂的工程师们在被采访时表示他们坚定地相信采用专有技术不仅会被市场接受而且必将获得成功，并反复强调"我们就是市场！"观察家们认为在充满挑战的90年代末期，这句话的合理性越来越令人怀疑。

目前，游戏业风云变幻，三大主机竞争已呈白热化。但很多人都达成共识：三种专用的游戏机都面临完全开放的PC的越来越强有力的竞争。游戏机产业也显示出越来越强的和PC融合的趋势。SEGA已将SATRUN连接到INTERNET上，以CD—ROM为基础的系统普遍升级具有多种功能。任天堂将发现专有系统之路越走越窄。虽然任天堂拥有先进的游戏机硬件平台，在游戏者心目中保持着良好的企业形象，加上卡带存储系统和高额授权许可费用这些保护伞。但在我们这个越来越开放的世界里，在这个开放系统和基于CD—ROM的软件开发销售模式越来越占统治地位的工业界，任天堂，这个旧日游戏丛林中的大猩猩蹒跚来迟，虽然它最终将无可置疑地在游戏界继续占有重要的地位，但作为一个时代落伍者，它必将失去往日的辉煌。



责编/北尤

科普园地

超低价的 PS 软件开发设备

文/黄昌星

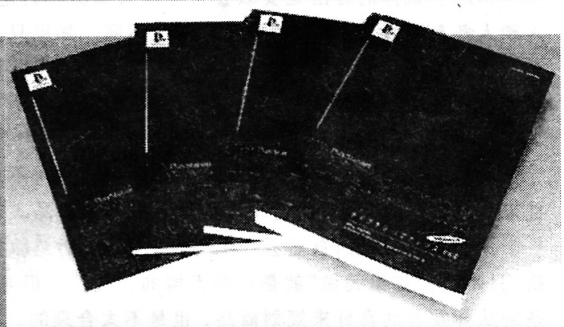
这真是惊人的超低价位，才150万日元而已（折合人民币约10万元）！若和当初任天堂公司提供的16位游戏机 SFC 用的软件开发设备相比，才是其十分之一的价位。有了这套 PS 开发设备后只要配合一台 DOSV 及一台 MAC 机，就可以进行 PS 游戏的开发制作。平价的开发器材，容易上手的 C 语言结构，这就是 SONY 公司为了让更多有实力而没有大量资金的小软件厂商也有出头之日的苦心安排。

●PS 开发用软件 RUN TIME LIBRALY Ver.2.0



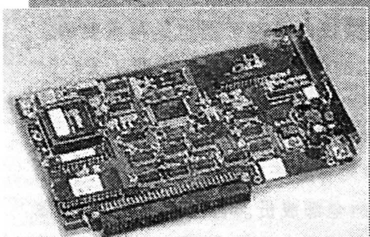
这张光盘中储存了常用的程序和相关技术资料。包含有复杂的运算函数，可配合连接的程序及其它次要程序所形成的可执行模块。这可是开发 PS 的最重要器材哦！





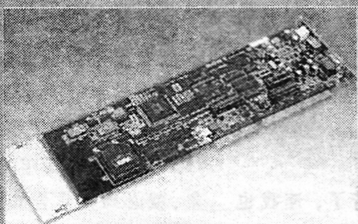
●图像测试/制作专用卡（DTL－H201A）

这块卡中采用了在1个画面中能实现最多4000个动画拼合图形表现的高性能 GPU（图像处理器）。这是采集与测试制作 PS 游戏画面的专用图形卡，DOSV 上所制作出来的游戏影像资料在此进行读取、输入和加工处理。



●声音测试专用卡（DTL－H700）

这是能将 PS 的声音机能独立抽出而成的专用声卡，和图形卡不同，它不使用 DOSV 的机器，而是利用苹果公司的 MACINTOSH 电脑来制作 PS 游戏中的背景音乐与效果声。



●程序员用工具书 PROGRAMMER TOOL

这是 RUN TIME LIBRALY 的操作应用工具书，内容详细地介绍了 PS 的硬件资料、系统工作原理与实际使用的细节，全书共分4册。有了这套工具书就能彻底的了解 PS 与软件开发设备的所有相关资料。



●PLAY STATION 仿真卡（DTL－H200）



二块一组（包含特制测试用的操纵器一个）的 PS 仿真卡，卡上配置有 RISC CPU R3000A、GPU、SPU，这些芯片全部比 PS 中所用的芯片高一个等级，并且所使用的主工作内存比 PS 还多上8－12Mbit，只有这样才称得上是专业的 PS 开发器材。

来自游戏制作的现场(一)

主讲:铃木力
(日本计算机系统股份公司)

游戏软件制作实践经验谈(上)

——模拟仿真游戏制作的步骤

说起模拟仿真游戏的制作，并不是什么特别的事，我想论述一下作为一般情况下，普通的公司集团所能担当的游戏软件的制作程序。

1. 题材的选择

首先从"做些什么呢?"开始。

特别是模拟仿真游戏的制作、可供选择的题材是非常丰富的。历史的故事、幻想、SF(科幻)、商业等等都是不错的题材,可以从其中择一而定。

当然、选择的方法是要以会议等形式来进行讨论的，人和人各有喜好，想要做的种类也各有不同。如果只是停留在这种程序上的讨论、是不会有什么结果的。实际最重要的一点是:

"卖得出去否?卖不出去否?"

直接了当地说，就是这样。基于作为公司不得不从利益来考虑，当然不能只凭着个人的好恶来开发产品。对于一个深思熟虑的东西自然会产生要做的欲望。对此孰视无睹、只是说:"你给我做"就是冷酷无情的作法了。但是，只是听从开发者的喜好来规划商品，也是不太合理的，对此甚至要说:"这也是生产么?"。基本上，我认为无论何种工作,只要能够出色地完成就会有成果,在这种意义上,说不定会形成营业部门和开发部门经常对立的局面。关键是要进行均衡。要在双方互相都认识到对方是在生产以及应该作为一个公司的整体来谋求利益这一常识的基础上进行讨论以达成共识。

而"卖得出去"是指什么而言呢?

如果能精通此道，大家谁也不用那么辛苦了，连我也对此求之不得。

如果真的如此,那做什么不得心应手呢?

确实，以某种意义上讲可以这么说。但是还有绝对不可等闲视之的要点,这就是:

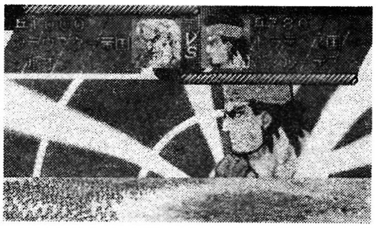
"用户接受吗?"

假定有那么一个想以美国南北战争为题材而制作模拟仿真游戏的人。假如这个游戏不是单凭一时想法，而是这个人研究得来的充满自信的成果。无论谁见了，都不会认为有什么内容性的问题。但是,要把这个游戏商品化吗?恐怕常识性的判断是"不要"吧。为什么呢?对于日本人来说美国的南北战争没有亲切感,没有身临其境的"实感"。即使它被评价为做得很好的作品,在"能否卖得出去"这一点来看也是一个非常危险的题目。在作为一个公司来进行判断的场合,"利益"这一点以及用户的反映也仍然是不可缺少的要素。

2. 游戏系统的方案(计划)

一旦决定了题材,下面就是游戏的系统了。为了这个题材能够实现、用怎样的游戏系统才好呢?

当前的游戏制作是出自团体的集团作业。当然是在此范围内各自提出自己的意见。想以纯粹的游戏迷为对象制作复杂的游戏系统的人,想制作无论谁都能玩得上手的游戏的人,想把动画片充分溶入游戏的人等等。

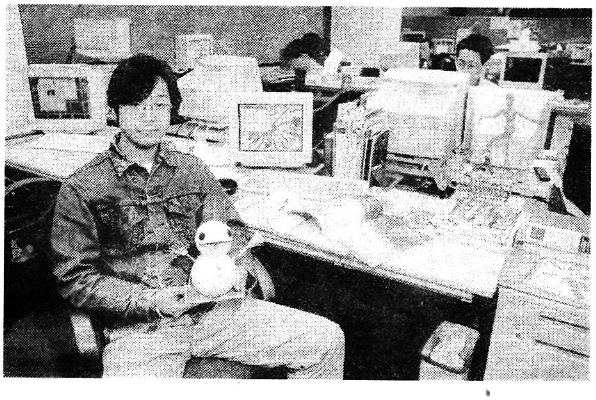


在此作为一个大体上的目标的就是制作期的时间。既然是在公司从事工作，就可以定下期限。在这个期限内能否完成?但也说不定会有认为"要想制作好的游戏,就不该定下期限"的人。确实,与内容相矛盾的期限是令人头疼的。但是,作为公司存在着"人件费"(人事，物件的费用)这一成本的问题。如果无视人件费而进行制作,那就已经不是公司了,成了业余爱好了。一般的公司如果只有财政支出而最后财政为"零"了,那成什么了。这是显而易见的。

此外,从技术性角度来探讨是否可能也是很重要的。不能有象那种明知做不到的游戏系统结构,徒费工夫。

即使是计划者和开发者共同商定的，也存在着这一点。要在"能"与"不能"的边缘,形成一个最终的形式。

一旦要被制作的游戏内容终于在头脑里形成了一个印象,就必须把它告知团体的全部成员。自己所做的工作,属于全体中的哪个步骤。如果不明白这一点,那么工作不仅无趣而且很艰难。以一个团体来共同工作是非同一般的。在到现在为至的阶段，要在书面上落实的一般地来说是计划书。而多数的场合通常是由一名计划者将其写出来。



3. 做法决定

决定了游戏的体系后就该来完成工序说明书了。

这个工序说明书也根据公司的不同没有一定之规。即有在与实务相平行的过程中被制作的场合，也有在计划者和开发者的公报中没写的场合。

根据种类来分工序说明书有以下多种样式。

(1)在书面的文字中不得有“说过”、“不说”、“没听”等等传达失误的字样。

在以一个团体进行工作的场合，这种事必然要发生。并且，存在着即使是同一件事也根据人的不同出现错误解释的场合，防止此类事情是极为重要的。

(2)在移植时将成为重要资料。

(3)在对新人等进行教育方面也可以发挥作用。

根据这份工序说明书，程序表和其他的部分也容易搭成联系。什么东西在什么时间之前如果不能完成的话，就会给整体带来障碍等马上就能明白了。

作业分明的明确化也要形成，或者在分担基础上，制成工序说明书。

即使存在着多种多样的场合，留有工序说明书和不留说明书所对以后的影响是不一样的。如果有工序说明书，比如说即使负责人辞职了并不会带来对于恶劣的影响。但是，如果没有工序说明书而只剩下名单的话，技术就消失了。要只凭着名单去追回的话那就是时代的错误了。如果做下了这种事，那无论过多久人都不会有长进的。



可见，持有工序说明书的意义极为重要。

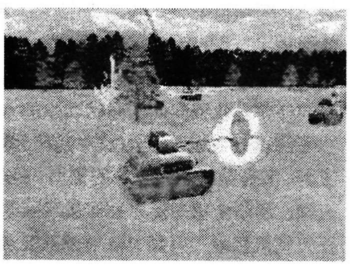
4. 实际作业

往后，就是单纯面对个人计算机的日子了。

开发过程中，会有计划变更和工序变更等问题出现。实际在屏幕上被显示的东西和在计划阶段的印象不符，或是当初认为是可能的部分，由于容量的问题不得不变更等等。不发生问题和中途变更的情况几乎是不可能的。在这种时候甚至于连工序说明书也要有所改动了。

在不得不进行变更的场合，计划人和开发人将在讨论的基础上产生妥协好的意见。只是，有时双方都会有“这一点是绝对的、不能改”这样的看法。这种撞车(硬碰硬)的情况只能说是个悲剧，甚至有时讨论成了气冲冲的吵架。在这种时候，只有等着双方都够平心静气相互理解了。

象这样一步一步地，游戏向前进展。直到进入图形部分，在屏幕上显现出全部内容。这才迎了来最后的难关，就是下面所说的调试&最终调整了。



5. 调试&最终调整

全部作业终了之后，要进行调试。(实际作业的各个阶段也要分别进行调试作业)。

这时把全部程序、图形、音乐全部合成，作为一个准商品版进行最终调试。各部分本来是分开的，在此要合而为一。既然是人造的东西，就不能说没有错误。在分别进行的调试中没有出现的错误说不定会在合成后产生。所以不能不进行细致入微的调试。如果实际作业中时间花费太多，则最终调试的时间就被挤掉了。

在这种时候如果出现了致命的故障，哪怕只是几百次中出现一次这种比率，或是各种因素重合时才会发生的，但是一旦出现，就损失惨重了。

不能在预计的期限内完成的原因有不外乎以下两点：

(1)人为性的因素(预见上或计划日程的错误等等)；

(2)预想外的因素(职员病倒，意外事故等等)。

我认为致命的因素是遇到了(2)的情况。

无论怎样为不出现人为性的故障而努力，但对于这点(预想外故障)则是无能为力的。

为早日消除故障而全力工作但还是来不及的情况时有会发生。这时候也只有自认倒霉了。游戏软件开发的难点在这里也可见一斑。

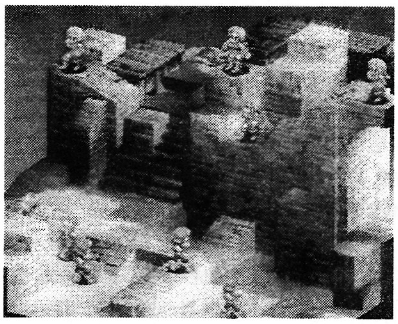
当然，人们在设计时是不会想让它出故障的(组合方式自身就有问题的情况例外)，要是事先知道的话当然就不会让它出错了。

问题是，事情到了这种地步，作为公司将如何对待呢？

曾听说市场上已没有用户了。硬件也积压，软件也积压。认真地考察一下这个问题难道不好吗？的确，作为公司来讲利益是重要的，但如果这和用户以及公司的具体情况脱离了难道是好事吗？

软件常常被“故障、错误”这样的问题困扰着。

消除故障的办法就是进行最终调整。这是从游戏的难易度或是游戏的开头，结局都有可能要着手修改的。一旦通过了这一关，就终于可以迎来大功告成之日了。



以上，大致地论述了制作游戏的“一般论”，而作为模拟仿真类游戏，则又有调查、研究、数据的收集，各单位的协调平衡。作为一般性的模拟仿真类的游戏，无论是historical(历史性的)，还是SF、fantasy(幻想类的)都是有差异的。根据级别又分出战术级层次，作战级层次等种种不同。到此为止，还只是讲述了游戏软件制作的一般论。希望能让你们多多少少把握住些游戏制作的感觉。



HERE COMES A NINTENDO 64 DISK DRIVE!

任天堂 64DD 大剖析

文/黄昌星

去年年底，N64 史上最轰动的新闻，应该就要算是"64DD(64 DISK DRIVE)"的正式亮相了。这部背负了"只有N64 才能改变游戏"的强力扩张性周边，到底有什么奥秘呢?现在,就请各位有心人士和我们一起来探索吧!

64DD 本体·N64DISK·扩张内存卡 3个加起来才是64DD的全部!

64DD 基本资料

项目	资料
●媒体	磁记录式双面 DISK
●DISK 容量	64MB
●可读写区	最大 32MB
●访问时间	只读区平均 75ms 全盘读取时 135ms
●数据传输率	平均 790KB/秒 (相当于 5.4 倍速 CD—ROM)
●本体尺寸	260mm×190mm×78.7mm
●DISK 尺寸	101mm×103mm×10.2mm
●重量	64DD 本体 1.6kg DISK 43g

具有双重的功能

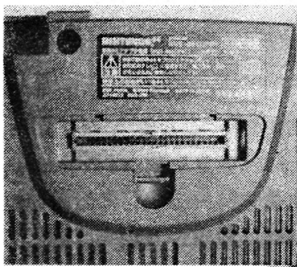
不少人把 64DD 磁碟机和一般磁碟机画上了等号，而且也有很多人认为"64DD 的容量好象比 CD—ROM 小了很多，不适合大容量游戏的要求"。实际上 64DD 是一种划时代的崭新媒体，同时具备有目前各种记录媒体的优点。

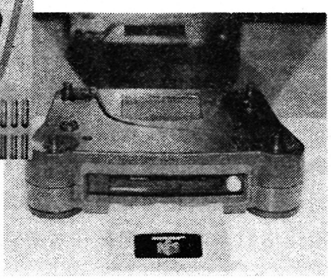
先让我们来看看目前最常用的四种媒体：ROM 卡、软盘、硬盘和 CD－ROM 光盘和 64DD 在各方面的比较。

	容量	速度	寿命	价格	易携带	可改写
软盘	低	低	短	低	是	是
硬盘	高	高	不稳定	高	否	是
ROM 卡	低	高	长	较低	是	否
光盘	高	较低	长	低	是	否
64DISK	较高	较高	长	较低	是	是

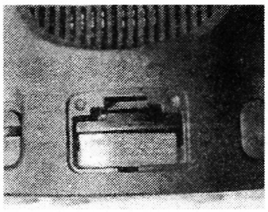
通过上述的比较和并参照 64DD 的基本性能表，可见 64DISK 拥有约 45 倍的软盘存储容量，而数据传输速度则相当于 5.4 倍速光驱（次世代主机 PS 和 SS 都是用 2 倍速光驱），同时其 75ms 的访问时间是光驱(200ms 左右)的近 3 倍 。

另外，独特的设计使得 64DD 可以把其 64MB 的专用磁盘分为 ROM 区和可读写区两部分，ROM 的基本容量是 32MB，根据需要 ROM 区也可以占据全部 64MB 的磁盘空间，这部分是用于存储游戏程序及图象、音乐等重要且固定的数据资料，我们可以把它想象成是一块 32－64MB 的 ROM 卡带，这样的容量最多可以装下 8 个象《超级马利奥 64》那样精彩的 64Mbit 游戏(请注意：1BYTE＝8bit)，再加上 64DD 可以配合 N64 主机的 ROM 卡带一起使用使总容量再度提升，并把最常用的资料放在 ROM 卡带中以实现超快速读取，64DISK 里则存放游戏的基本剧情设计和各式各样的道具、多彩多姿的角色资料以充实游戏整体性，所以在应付一些需要超高速、超大容量的超级大作上，根本不会构成威胁。





▲▶64DD 和 N64 主机之间只靠突起的连接介面固定，而电源则是由 N64 供给。



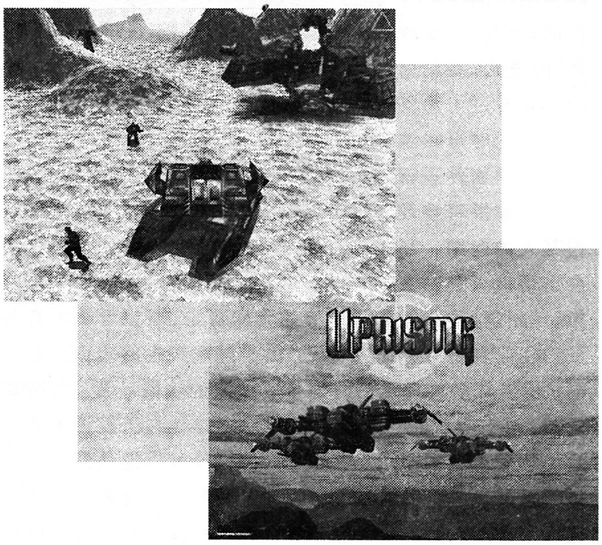
▶装置于 N64 上的扩充内存卡也是 64DD 的必要组成部分之一，厂商特意在其上注明："不可任意拨掉"。

64DISK 的可读写区最多可以达到 32MB，这部分是用来存放玩家的资料。32MB 是个多大的记忆容量呢?你知道 PS 的记忆卡容量是多少吗？只有 16KB(＝128Kbit)，也就是说每张 64DISK 即相当于 200 张 PS 记忆卡。这样，N64 就拥有了"改变游戏趋势"的能力，玩家可以存入自已所独创的游戏模式、或是添加软件商提供的补充游戏资料而使旧游戏焕然一新，甚至今后的游戏可以是仅由软件商在 ROM 区提供工具、图形及音乐等基本的资料，游戏的剧情、人物、玩法全部由玩家在可读写区创造。难怪任天堂敢宣称："只有 N64 才能改变游戏!"

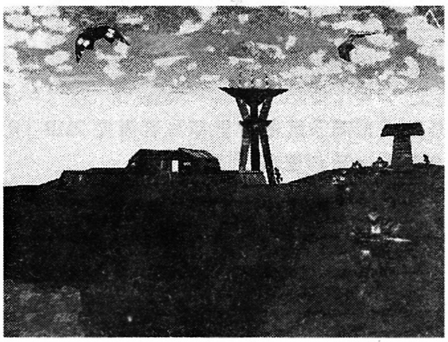
分手总要在春天(笑)

有件事情先要向大家宣布一下，出于工作上的需要，本人目前已经调往北京前导软件公司去工作了。因此，本杂志的 PC Channel 版块将不得不做调整。有鉴于广大读者对“每月一文”的厚爱，今后每期本人还将继续为大家报道四页的新游戏综述，但其它诸如秘技、TopTech，网上武器屋等栏目因目前无人接替，只好停止。不过大家不要难过，因为很快(也许就是在四月份)，一份由本人制作的 Internet Online 游戏杂志将要开放，到时候可以使用 Internet 的朋友只要用你们的 homepage 浏览器联到该杂志上，就可以阅读到当天最新的游戏业界消息了。另外，本人今后有机会还会参与游戏的设计工作，希望能设计出一些高水准的游戏来感谢各位读者对本人一惯的支持。当了近两年的编辑，离开杂志社还真有点舍不得，不过世界就是这样的，合久必分，分久必合。天下没有不散的宴席嘛。好了，不再感叹了，应该说点正经事了。

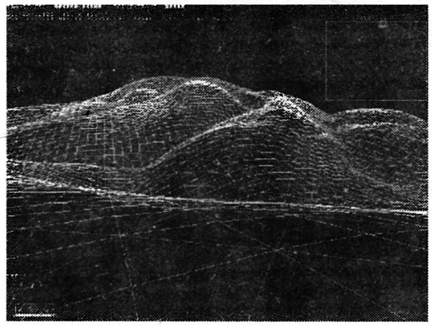
初看到《Uprising》这款游戏的画面时，还以为又是一款模拟驾驶机器人的游戏，后来仔细看了看下面的注解，说它是一个结合了《C&C》与《Quake》的游戏。啊？是不是看错了？即时战略游戏如何与 3D 动作射击游戏结合？没错，这款由 3DO 旗下的 Cyclone 制作的《Uprising》正是这样一个极具创新的即时战略游戏。在游戏中，玩家首先需要



建造一个城堡然后开始蓄集能源。这些能源就是生产士兵与建造其他建筑的能源。每一个城堡都可以生产一些种类的士兵，而用这些士兵，玩家就可以去建造其他的建筑。目前已知将有步兵、坦克、AVs（大概是一种喷气机）和爆破兵。通过调动这些士兵完成任务后，将有可能获得一些新的技术，并



可以使士兵得以升级。不同的兵种，都有各自的优缺点，如步兵可以用来去摧毁敌方的建筑，但在坦克和炮塔面前很容易成为炮灰；坦克的可以摧毁敌方的坦克与步兵、炮塔，

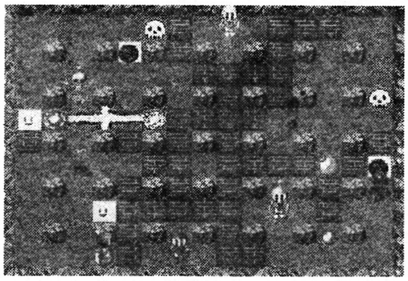


但不能摧毁建筑；AVs 是一种很好的空袭武器，但是却敌不过炮塔与 SAM 导弹；爆破兵与步兵一样，虽然能炸敌方坦克，但也不堪一击。从开发画面来看，玩家似乎还可以坐人坦克中象玩 3D 射击游戏一样进行攻击。游戏同样支持多人游戏。光有以前玩即时策略游戏的经验是不够的，有很好的 3D 射击游戏基础也很重要。目前制作公司计划在游戏中放人地图编辑器，从提供的画面来看还以为是一个 3D 图形软件呢。该游戏目前还只是开发阶段，要想玩到还需要很长一段时间。据说在 98 年还会推出 PS 版。



游戏机上的炸弹人，一直是一个经久不衰的多人对战智力动作游戏，一代又一代的更新画面及特点，使它更具可玩性。目前 Interplay 公司已经计划将这款出色的 TV 游戏移植到 PC 上来。也许你会疑问，以电脑的键盘加手柄的操控方式，能提供象 TV 游戏版那么多人的对战吗？不要忘了，电脑网络的对战功能比 TV 游戏的对战功能要强大的多。通过网络，PC 版的《炸弹人》支持 10 人对战。游戏中还提供了地

图编辑器和声音图像的输入工具，玩家可以自己计划一些高难度的地图来与朋友对战，更可以输入自己的声音与图象，使自己更加投入到游戏中去。借助 CD 的高容量，PC 版中还加入了许多华丽的动画。制作组还在游戏里加入了一些 Windows 95 的桌面主题。不过有个地方本人有点不太明白，看开发画面，PC 版的《炸弹人》地图还是传统的炸弹人游戏地图，可是游戏所需系统配置里却写着需要 2MB VRAM 的显示卡，真是有这种必要吗？

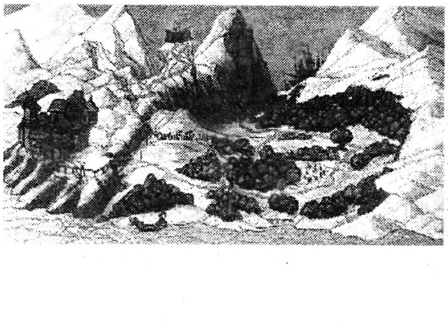


象《凯兰迪亚传奇》那样的冒险游戏一直是笔者最喜欢玩的，不过前一段时间这样的好游戏出得真是很少。正当笔者牢骚满腹的时候，一下子蹦出来两个不错的冒险游戏－－《寓言》和《断剑》。《寓言》是由英国的 Telstar 公司制作发行的。在游戏中，玩家扮演年轻人 Quickthorpe，要前往冰、雾、水、火四个世界里解迷冒险，从统治这四个世界的四个怪物手中夺回四颗宝石，然后解救 Balkbane 大陆的居民们。游戏中的迷题设计得都不是很难，基本上都是去这里找个什么物品，然后到那里什么地方用一下这样的，而且四个世界里的物品都是不可以混用的，这样对于冒险游戏老手来说可能就不太过瘾了。《寓言》这个游戏的美工十分出色，色彩的搭配和运用非常讲究，画面让玩家看起来十分的舒服，场景的设计也很丰富细腻，将一个奇幻的世界描画的极为生动。游戏中有一个很大的缺点就是没有什么背景音乐，可能是赶时间出版就干脆放弃了，不过这样玩起来真的是非常别扭。总体来说，《寓言》这款冒险游戏比较简单，非常适合刚刚开始玩冒险游戏的玩家练手。如果冒险游戏中的迷题越出越难，那么那些冒险游戏新手就很难找到机会锻炼了。



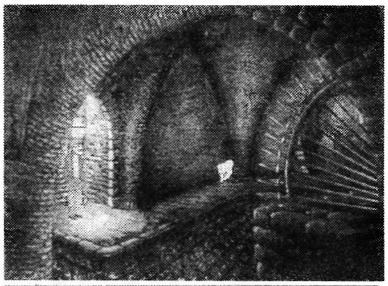


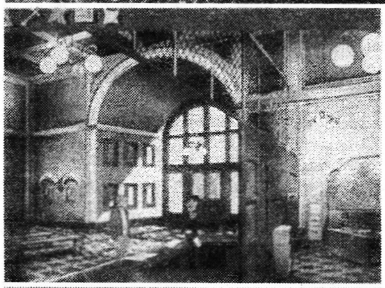


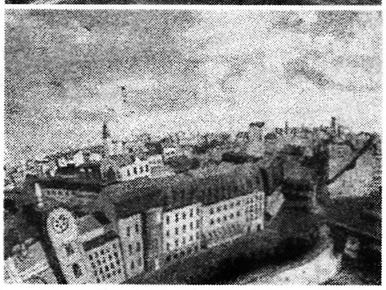


《断剑》（喂喂，这个可不是那个引进大片《断剑》）是由 Revolution 小组制作，Virgin 代理发行的。主角乔治本来是在巴黎渡假的，但是一天下午在咖啡店喝咖啡时，因为目睹了咖啡店爆炸的全部过程，从此开始改变了他的命运。游戏的画风有点介于《印第安那琼斯与亚特兰蒂斯之迷》和《南极冰怪》之间，加上是 SVGA 的解析度，使画面看起来很清爽，很舒服，非常的细腻。《断剑》的操控也非常的简单。游戏采用了物件导向的技术，如果箭头变成了放大镜，就是说明这里有东西需要察看一下，如果变成了嘴，就说明可以跟别人对话了。对话时也不是以关键字的方式进行的，而是以“关键物”的方式。在画面的下方有一个物品栏，对话时可以选取里面的物件进行询问，如果有涉及到某人的问题，还会出现该人物的头像。《断剑》中人物的语音真是无懈可击，可以看出配音演员们在此真是下了番大功夫。由于游戏发生的地点是在巴黎，所以许多人物说话时都带有很浓的法国口音，听听那对话，真有点身在巴黎的感觉了。不过这对于英语不太过关的玩家来说真是一场恶梦了。《断剑》可以说是最近一段时间里最出色的冒险游戏了，真希望国内能有游戏公司代理这个游戏，把游戏中的字幕汉化成中文，而语音还保留原样，这样国内玩家就能看懂游戏中的对白，又不会破坏游戏的原汁原味了。

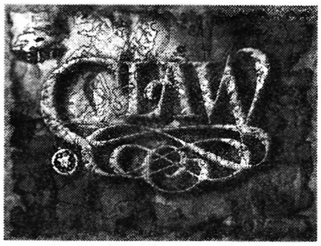




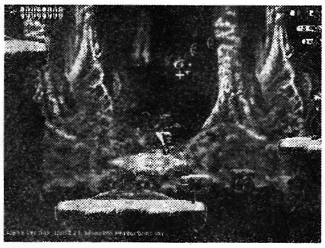


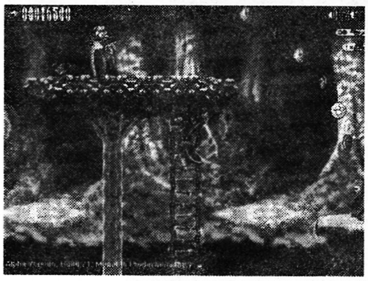


现在各种游戏都时兴联线，什么球类的、棋牌的、大富

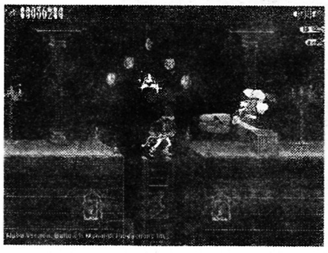


翁的、射击的、RPG 的、飞行的，有没有见过象《波斯王子》那样的？没见过吧。这次就让你们见识见识 MONOLITH 公司的多人横版动作游戏《Captain Claw》(《爪子船长》，以下简称《CC》)。游戏的主角是一只身穿的欧洲大航海时代的猫，手持军刀，怀揣火铳，脑记魔法(还真够累的)，在迷宫般的船舱、丛林等地方，与猫的天敌－狗展开夺宝之战。根据游戏的历史背景与内容的需要，游戏画面的制作以鲜艳华丽为主，SVGA 和解析度加上刻划入微的人物和场景，以及平滑的多层卷轴，可以说足以成为经典之作。游戏中的狗们也是穿戴各异的，有身披斗篷的拳狮狗飞刀手，有头戴大船长帽的牧羊犬船长，还有一身工装服

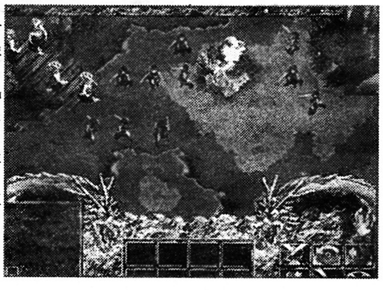


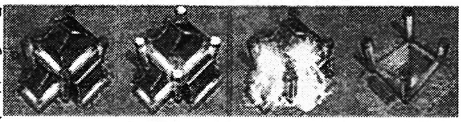


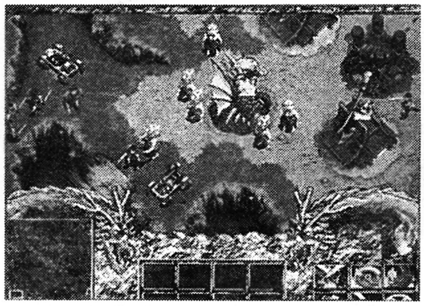
的猎狗枪手，和小狗仔炸弹手。主角猫船长要一边与敌人搏斗，一边收集沿路的财宝，并且抢占敌人的骷髅旗作为胜利的标志。总的来说，游戏中的敌人还算比较好对付，只是需要很高的跳跃技巧，游戏中经常可以遇到很长的浮石跳跃，很多的移动浮桥，笔者在 Alpha 测试版中，竟然连第一关都过不去，真是太过份了。目前《CC》还处于 alpha 测试阶段，而在今后的正式版中，将有更多更新鲜的东西。有兴趣玩一玩的朋友可以先到 http://www.lith.com 去申请一下测试版。



“什么什么？《魔兽争霸》？这已经不是新游戏了，软体动物是不是晕了头了？”听好了，是《魔神争霸》，而不是魔兽！这款《魔神争霸》是由彩虹高科技制作开发的即时战略游戏（还是容易让人想起《魔兽》)。虽然游戏类型有点太追风了，不过这款游戏的题材到是很好的。游戏的策划想到了让《西游记》中的孙悟空与红孩儿这对死对头做为两个种族的首领。孙悟空自西天回来后，转投人世，但因魔神之战而重新被召回天界。红孩儿则一直受到魔族的爱戴，被尊称为“玉面将军红孩儿”。该游戏与时下其它同类游戏有所不同的是，正反两方都有自己的主将－也就是孙悟空与红孩儿，如果主将不幸阵亡了，游戏也就 GameOver 了。

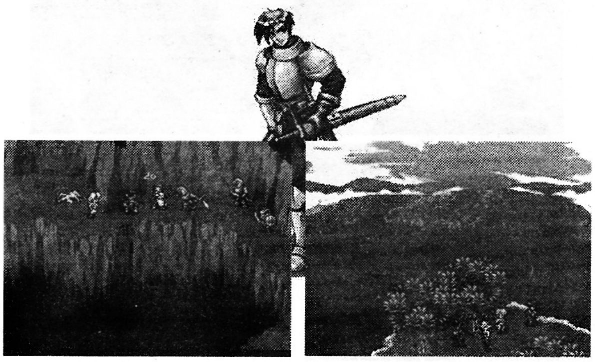






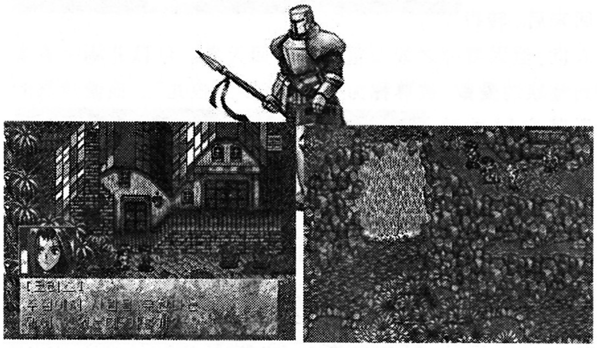
另外，双方战死的士兵，并不是“噗嗤”化成一滩血就没了，而是会变成一种“灵魂光球”。“灵魂光球”是一种很重要的资源，双方的士兵在混战中还要记得去抢夺灵魂光球。游戏的画面看起来非常不错，尽管“魔兽”味很重，但也算上乘之作。不过游戏中怪物们的 3D 特写造型相比当今的 3D 建造水平来看，就显得有点粗糙了。《魔神争霸》将是一款 Windows 95 下的游戏，希望借助 Direct X 的威力能有比较好的表现。

韩国的游戏业近两年来发展得比较快，虽然产品并不很多，但品质都还不错，象《机甲战神》，《Zyclunt》等，大多是动作游戏。这次想让大家看的是一个很不错的 RPG 游戏，叫做《Forgotten Saga》(《被遗忘的传说》，简称《FS》)。这款 RPG 是曾制作了《Zyclunt 》的 Phantagram 公司的第二个作品。从该公司的主页上找到了该游戏的一些介绍，因为全是大篇大篇的英文，所以只是大概看了看，基本上还是



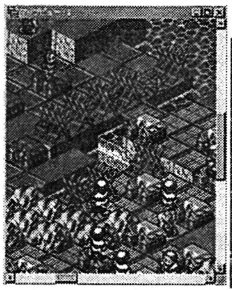
什么魔神之战之类的事情。游戏的画面采用的是 320X240 的 X Mode，所以看起来要比一类 320X200 的画面要细腻一些，而且又不会对显示速度有太大的影响。游戏里的人物造型一看就是非常日本味的，不过画得还真不错。颜色搭配的非常好，足以与 Square 等日本大游戏厂商在超任上推出的那些 RPG 名作媲美。可惜该公司的主页制作得太简单了，除了对游戏的情节以人物做了点介绍外，其他任何关于游戏特色都没有提。该游戏可能在最近就会上市了，

但是国内玩家恐怕没福去玩了，因为游戏里的对白都是韩文的，根本就看不懂嘛（哪怕是英文或是日文的都无所谓）。除非，有公司去汉化它。

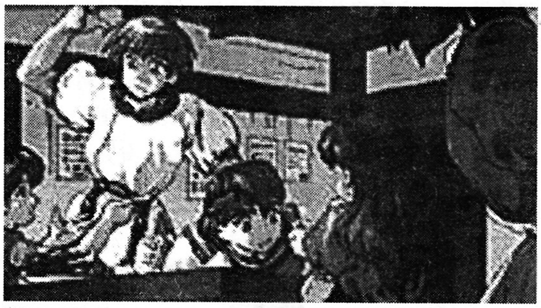


Hot News

1、不少玩家最近一定沉浸在 Falcom 公司的《英雄传说》系列游戏之中，大家可能也已有耳闻《朱红血》将是该



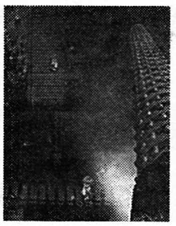










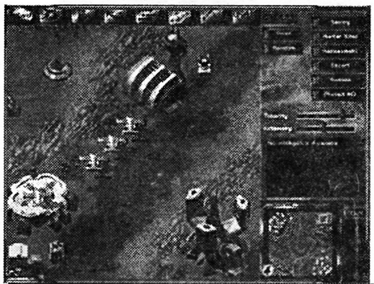


◀▲▶ Falcom 公司目前正在制作的一批 Windows 95 游戏

系列的最后一部。不用遗憾，Falcom 公司目前正在制作一大批新的，以 Window 95 为平台的游戏。其中有全新的《新英雄传说》系列，最新的《伊苏国》，还有几款游戏还没有命名，但画面看起来都十分漂亮。

2、刚刚报道过制作《TombRaider》的小组将要制作续作的消息，就传来了制作组已经跳槽到 Shiny 娱乐公司的新闻。Shiny 公司就是那个曾经制作了《蚯蚓战士》和《MDK》的公司，该小组加盟后，将会去开发一个类似《蚯》和《MDK》的 3D 动作游戏。

3、上期报道了《Into the Shadow》夭折的消息。然而在结稿前一天，又接到了该游戏将有可能继续开发下去的消息。





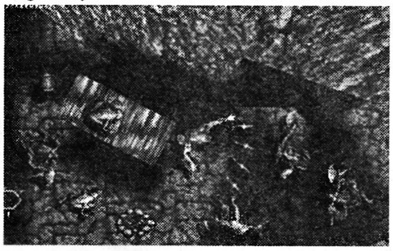
4、现在满世界都是即时战略游戏了。Activision 的《Dark Region》在三月下旬进行了测试版赠送活动。Gametek 公司最近也发布了他们目前正在开发的即时战略游戏《Dark Colony》的消息。（这些游戏公司好象都没词儿用了，整天 Dark 这个 Dark 那个的）。

5、Accolade 公司前日与 EA 签定了代理协议。

6、微软去年推出的半即时战略游戏《Close Combat》受到了玩家们极大的好评。因此，该游戏的制作小组目前已经开始制作《Close Combat 2》。从提供的画面上看，二代比起一代有了长足的进步，地型与建筑看起来更具真实感。



7、《Hexen 2》并不是 Raven Software 公司目前唯一的制作项目，一款名为《Mage Slayer》的奇幻动作 RPG 也在开发中。这款游戏看起来有些象目前正在流行的多人 RPG 游戏《Diablo》，而制作组也正是想把《Mage Slayer》制作成这样的游戏。



感谢智冠（北京）公司张志宏先生提供资料

文/软体动物

秘技天地 方偏技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

黑龙江的一位叫马克达的玩友来信告诉我:风马的意思并不应是中风的马,也不应是风中的马,而应是"会旋风腿的马(杀意马?)",或是"会旋风裂斩的马(霸王马?)"——(特工黄语:马王丸……)。他还说:风马要想膘肥体壮,就需要"充足的草料"(我想他是在指秘技的投稿吧)和"要吃夜草"……。面对堆积如山的秘技投稿,"草料"是不愁的;至于"夜草"嘛,我也在天天加夜班呐。可我怎么还是象骑士唐·吉诃德的老马一样呢……,说不定哪天就会不支倒下,要请这位马玩友给我做"马"工呼吸,死马当做活马医,才能使我继续我的"马"生(马的一生,类似于人生)!

鉴于此,这期我就没有登秘技,全部都是玩友们喂给我的"草料",并且是在夜里完稿的。也许……,嘻嘻(想入非非状)!

FC 太空战士Ⅲ FP 6

得到隐藏的大量金钱: 在托瓦尔村(トツワル)北方的无人城堡,进入至墙上有4盏灯的地方,调查右数第一盏灯,则打开右侧墙上的一条暗道,通过暗道可获宝箱;随后进入**えんたくのひろま**(会议厅),右边方块墙上方有条秘道,进入方墙即可获三箱钱(要仔细找)。

甘肃兰州 黎明

马语:唉呀呀呀呀呀呀……(转换成马语应该写成"唏溜溜溜溜溜溜……"),莫非"黎天王"也爱好电玩,竟也看我们的杂志,进而还投稿给本栏目,太感动了!(旁人:瞧他那样儿!唉,还是别点破他吧!)黎天王传旨让本社选编秘技偏方,其实本社已经要出版《秘技宝典(续)》了,是由风马主持编辑的。但由于篇幅所限,不能加入太多的偏方。也许将来会有机会编个什么"秘技偏方大全"之类的吧。

FC 无赖战士 FP 7-1

最终级密码: ①GOOD;②FLAG;③JOKE;④ONCE;⑤PAIL;⑥GOAL;⑦ICHI。

湖北宜昌 张奥

FC 重装机兵 FP 6

奇妙的加血法: 先在镇中的战车服务店买一样战车工具——医药箱;再让主角去旅馆加满 HP;回到战车上使用医药箱,把手指光标指向主角名右边的空白处,按 A 键确定,便可看到主角 HP 被加到 10000 以上,再用一次会到 15000 以上。不过,这也与个人情况有关。但使用此法后再用其他物品加 HP,则会白忙一场。

江苏镇江 日天

SFC 勇者斗恶龙Ⅵ FP 4

比美取胜法: 俗话"人在衣服马在鞍",参加选美大赛当然必须穿着华丽的衣衫(装备),现有四种装备组合方法:一、塞巴斯头盔(**セバスのかぶと**)+拉美亚斯之剑(**ラミアスのつるぎ**)+斯费达盾(**スフィダのたて**)。二、奇迹之剑(**きせきのつるぎ**)+神秘之甲(**しんぴのよろい**)。三、兔女郎装(**バニースーツ**)+鱼网丝袜(**うなみみバンド**)+小兔长耳帽(**すみタイツ**)。四、白金道具(以**プラチナ**开头的道具)。比美大赛共有8场。1、没有太大限制,普通装备即可胜出;2、派男性参加,用以上方法二;3、无性别,只要再用方法二;4、女性上场,方法三;5、男性,方法二;6、无性别,但须满足方法一的所有条件;7、需派怪物参加,方法四;8、无性别,无装备限制,却是最难的一场,须尽量把最好的装备给一个人,能否胜出就看你的运气。

广西靖西 黄一哲

SFC 大盗伍佑卫门Ⅳ FP 4

如何得到必杀技: 在小雅这版镇子上方的一间屋内,有一蒙面大汉会给你150万元钱,请你代买四样东西,它们分别是:**しろたき**,最低价30万元;**とうふ**,最低价40万元;**わぎ**,最低价10万元;**ぎゅうにぐ**,最低价70万元。完成后,便可得到木偶与小雅的必杀技。

广西靖西 黄一哲

GB 雅典娜Ⅲ FP 4

隐藏道具: ①ARETHA 1:在**ハロハロ**村的**ストアハウ**中最左边屋子左上角的箱子中,作用是可在地图画面随时将 HP 加满;②ARETHA 2:在**ハロハロ**村的**ストアハウス**中最右边屋子装有花**かざり**的箱子下面的箱子中,作用是可将全员的等级加至最大(100级);③**マピスの**光:在"虹の町"中的一个屋子里的瓦罐之中,作用是周围出现花环(有效时间为180秒)。

隐藏敌人: 在"地下城**への**道",第一个叉路口向右行,第二个叉路口向上走,原来走进了死胡同。但若走到死胡同尽头,可发现隐藏的 CHR1,打败它们可得到**ペンタドラゴン**。用它制出的道具可在战斗中加 HP。另外,在游戏后期还有一处类似的死胡同。走到尽头可遇到 CHR2—3 台 GB!打败它们后得到的道具可在战斗中给敌人重创(可使敌队每人损 HP1600 左右)。

沈阳 吴晓祎

GB 米老鼠5 FP 7

选关密码: 2、BACK,3、FULL,4、GRIN,5、WHAT,6、BOSS,7、COCK,8、DRIP,9、BULK,10、HINT,BOSS1、SLAP,11、SPOT,12、BLOW,13、GRIP,14、TRAP,15、BILL,16、WALK,17、DROP,18、FLAG,19、HOST,20、TYPE,BOSS2、JUMP,21、MELT,22、FRET,23、RENT,24、LEST,25、JURY,26、MEND,27、SELL,28、TICK,29、NICK,30、SOFT,BOSS3、PECK,31、YARD,32、REST,33、SOLD,34、FROM,35、THAN,36、CENT,37、POST,38、HERS,39、SILK,40、CHIP,BOSS4、JOWL。

武汉 李辉

MD 真人快打 3 FP 6

双人练习法：在标题画面中，光标指向第一行，按住 ABC 三键再按 START 键，可出现双打练习画面；这时每人可选择 8 人进行对打练习，时间无限，每当一名角色战败，后面的队友会自动出战，很有连续性。

安徽马鞍山 崔战利 黑龙江大庆 郭清迈

MD 明尼苏达胖子——台球传奇 FP 5

隐藏角色：在玩 14 剩 1 式打法时，若选择困难打法，那么主角明尼苏达胖子就会与你比赛。他的高超球技简直不可思议。

黑龙江大庆 郭清迈

MD 太空战士——魔法战士 FP 4

隐藏的召唤兽"幻蝶"：当主角一行救下克莉亚时，由于她中了毒，西农会让主角去原时森林抓三只原色蝴蝶。当主角抓完三只蝴蝶救活克莉亚之后，再去一趟原色森林，便会在叉道内发现一只大蝴蝶。如果主角上前，它便会主动攻击主角，击败它后便会得到"幻蝶"。

快速升级法：当打到"月之章"时，主角一行会在一村庄里碰见一王宫女大臣，她答应你只要帮她抓住"火龟"，便带你进入王宫。在你去抓"火龟"的山洞内，有许多洞，除了一个洞内有"火龟"外，其余全是"水晶龟"。水晶龟很容易击败，而每击败一只"水晶龟"，每人便可得 800 格经验值，当时你升一级也只不过需几百格经验值而已，并且可以将抓获的"水晶龟"拿去卖钱，真是"一石二鸟"之法。

湖北襄樊 罗晓东

MD 终极真人快打 3 FP 3

选择十种结局：在菜单画面按 C、右、A、左、A、上、C、右、A、左、A、上，在八人组队战中最终胜利后，会出现对战码，选择结局，共有十种，如下：①普通结局；②玩小蜜蜂；③与 NOOB 对决；④观看必杀技 1；⑤观看必杀技 2；⑥观看必杀技 1、2；⑦与 SUB—ZERO 对决；⑧与真人 SMOKE 对决；⑨观看必杀技 3；⑩观看必杀技 1、2、3 和友谊之礼、还童术。

沈阳 马大壮

MD VR 战士 2 FP 5

选用 DURAL 法：在选人画面中使光标定在人物最左方(从结诚晶开始)，摁住右不放(这时光标会从左至右快速移动)；当光标移至最右方时会重新再移至最左边，这样让光标从左到右、由右再至左不停地移动；移动五次以上时，电脑会用英语喊出"一、二、三、四"等数字；移动八至十次时，会听到一声响，这时把光标移到人物最左方(结诚晶头像上)，再向左移一格便会看见屏幕上侧人物放大图像已经是 DURAL——水晶战士了。

济南 车翔

MD 沙丘 FP 6

停滞敌采集车法：COM 的香料收集车很快会把资源抢干净，你可以派出一名小兵攻击 COM 的采集车，它 100% 会将小兵碾死。可笑的是，碾死小兵后采集车就会象死一样不动弹了，这样，全地图的香料便都是你的了！

武汉 李秋风

MD 光明力量Ⅱ FP 6

多走了一格：在战场上，当己方一名成员移动时，若他所能到达的最远处恰好有一名同伴的话，这时，若这名成员移动至同伴的前一格与同伴这一格之间时按一下 C 键(或 A 键)，即可走到同伴后面的那一格。比如，甲机动力为 6，就是说可以向上走 6 格，而第 6 格恰好有一位同伴；这时，如果走到第 5 格与第 6 格之间的时候按一下 C 键，即可以"穿"过同伴乙，走到第 7 格的位置。

河北刑台 疯马 田云龙

马语：世上的事确是莫测，有人不想被人称作"疯马"，而有人却偏偏自己起名叫"疯马"……不过，这"匹"马虽自称"疯"，心还是挺细的，发现了不少东西：①发现去年 12 期中某条 FC 秘技是从《××》上抄来的，这里虽不明说是谁了，但请有此类想法的玩友们断了念头吧！群众的眼睛是雪亮的。②去年第 8 期本栏目中底图上的拼音文字拼错了。风马一看，不得了啦，"秘技天地"怎么变成了"麻将机天地"?!"老表"呀，这种事我们私下说不就好了嘛！另外，你问的拍摄游戏画面之事是比较麻烦的，象你所说的"拍马屁"或"拍马头"当然行不通。告诉你基本的条件吧：专业的相机、专业的技术。只有这样才能将电视上的游戏画面很好地拍摄下来。

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

自杀技：在任何一局中，输入↓↙←+START，己方角色会立即自杀，如果还有下局比赛的话，一开始就会怒槽全满。其中，霸王丸与牙神幻十郎两位自尽非常壮烈。

上海 毛志承

ARC METAL SLUG FP 6

巧打第 3 关的小 BOSS：先装备好充足的弹药，在与他的战斗中(够凶悍：重机枪＋手榴弹＋高速度)，当 BOSS 还在左边时，迅速跳上右边的由下往上数第一层石崖蹲下；这时 BOSS 会逼近，先赏他一颗手榴弹，他会后退并也跳上石崖射击；这时乘机猛射，随后 BOSS 又会逼近，再扔一至两颗手榴弹，他又会后退跳上石崖射击……反复多次，即可击毙 BOSS。

武汉 黄伟

ARC 霸王忍法帖 FP 3

暗超力的简化：如果按正确出招方法出暗超力是比较复杂的，不过笔者发现了一些"简化"的方法，在实战中颇为有效。

撒克：四门杀·逆鳞(正)A·B·B·B·→B

　　(简)AB·AB·AB·AB·→B

凯米：暗火炎阵·鬼缚(正)↘A·A·B·B·→B

　　(偏)A·B·B·B·→B 或 AB·AB·AB·AB·→B

雷牙：雷神降临(正)A·B·B·B·→B

　　(偏)A·B·B·连按→和 B 键

鸦:狂刃(正)近 A·C·BC·B·→B

(偏)近身连按 C 键几次后,再 连按→和 BC 键

凤凰:凤凰飞翔(正)近 D·D·A·→B

(偏)A·连按→和 AB 键

鬼姆:灭杀·铁拳诛(正)↘A·B·→B

(偏)A·连按→和 B 键

娜美:无鸳流瞬击·尘(正)↘A·→A·→A·A·→B

(偏)连按几次 A 后,连按→和 AB 键

霞:奥义·花蝶缭乱(正)近 B·B·A·B·→A

(偏)A·AB·AB·AB·→B

云仙:怒涛·炎狱杀(正)A·B·B·→B

(偏)连按几次 A 后,连按→和 B 键

兰丸:雨露散华(正)A·B·A·B·→B

(偏)A·连按→和 AB 键

广西玉林 蔡兴宁

ARC 双截龙 FP 5

定版秘技: 满足下面三个条件:①选用 BURNOV;②时间只剩 2、3 秒时用超杀(←蓄→+2 键)击中对手;③时间结束时,只要不到版面最右端或刚好到达。如此便可定版,下面事宜,各位就去自行处理吧。

河南周口 王刚

ARC 龙虎之拳 2 FP 8

KING 的上天: 跳跃至顶点时输入超必指令→←→↘↓·B 成功的话可以连续挥拳至天上。在挥拳中一定要至少击中敌人一次,待升至画面顶端后会从画面下升上来,此时已告无敌,输入↓↑·B 既可停在半空,在空中行走。也是一种在体力较多时的无赖战术。

河北廊坊 JOE HILL

ARC LIGHT BRINGER FP 7

恢复原状: 当你被毒气变成小动物时,只要碰一下能令你失血的东西(如钉板、火池、史莱姆等),就会恢复原状。这可比自己恢复划算得多。

巧打第三关 BOSS: 第三大关 BOSS 周围有三颗钻石不断围绕着他旋转、让你很难靠近他。但是你在这个 BOSS 从天空落下之前先走到它即将落下的地方(它的影子上、不过走上去时当心敌魔法师会放出毒气)。以两秒按三下拳的速度按拳,这样可以在 30 秒内解决 BOSS、不过弓手和魔法师不适当此工作。

巧打最终 BOSS: 最后的 BOSS 你根本无法接近,这时你可以手持盾牌,晃过 BOSS 放出的光球后走近它,它便会跳起后给你一刀,由于你有盾牌所以没有倒下去,反而 BOSS 毫无抵抗的落在你面前,猛揍它一顿吧。如果你拳按得足够快,盾可以用两次(盾最好给攻击力强的战士或剑士)。如果你选了魔法师并有大风魔杖的话,那对最后的 BOSS 的战斗就可以简单一些了。你先把它打掉在地,它起身后不会马上攻击你,而是原地喘气;你的工作就是站在旋风(蓄力攻击)可以打到 BOSS 的地方,并在 BOSS 喘完气的一瞬放出旋风,BOSS 马上又被吹倒,一直重复就可轻松通关。不过关键就在你放旋风的时机把握的怎样了,"宁可先放也不能晚放"这就是秘诀了。

四件终极武器: 通关后吃完分数马上走到女神身边,显示出女神说了一句话马上走到版面下方,这时会出现一只兔子,随后会变成一个兔女郎,说了两句后就变成了四件终极武器。

战士的加强型的护手: 此护手虽然不是终极武器,但是威力是所有武器中威力最大的(除了剑士手持烛台时放出的剑气),而且时常可以打出会心一击。取得方法如下:第三大关一开始的石室中有三条路可走,其中向左的和向右的两条路都可以取得,但是我建议选择向左的一条。进入后就顺着一直走,当走到一个没有敌人的版面就要注意了,这里有两个踩踏开关和右下的三尊石像,你应当踩上方的一个开关,然后将三尊石像破坏;这样宝箱便会从天而降,最后再去踩下方的那个开关,切不可踩完第一个开关马上踩这个开关,否则就没有宝箱落下来了。

魔法师的大风魔杖: 你在一开始无论选哪条路都会进入这个版面,这个版面同样没有敌兵。在这个版面上方有一排石像与版面的最上角形成一个三角,在这个三角中还有一根石柱,你要做的就是先破坏这根石柱。切不可先去破坏那一排石像中的任何一个,这样宝箱会从天而降,一起下来的还有加强型的弓(没有什么特别)、冰之护手、雷神之剑。

隐藏的财宝: 这也是一个奇特的版面,在第三关一开始选择向上的那条路便可到达。这个版面分两层,当你在上层把四个敌兵中的两个"干"掉后,版面上就会出现两个箭头,提示你向下走。但如果你从上方的一个箭头处走下(打过的人也许知道如果这样正好会走到钉板上,幸好失血不多),然后去踩靠右边的一个开关,这样财宝就会落下。不过这样的话石头也会跟着一同落下,吃完分数再去踩另一个开关,就会有两只宝箱落下:一只是火之魔杖,另一只装的是加强型的魔杖,物理攻击是其它杖的两倍。有了它魔法师也可去抽第三个 BOSS 的血。

上海 ×盛

马语:×盛,你的签名比较艺术,至使我摹拜了半天(约 30 秒)也无法弄清,只好"×"一下了,对不起!)

SS 命令与征服 FP 7

选关密码: NOD:(A 碟)1、OSKUBG205,2、OSKUBRT4Z,3、GOIBKO6EN,4、OSKUCC9W5,5、GO02G7YJ2,6、SCUHO3BTQ,7、WWMVVH3I2,8、OSTA5FVYW,9、I7D3SIK2F,10、WWMDN88D1,11、TEQX98LTD,12、0GKQLXMCA;GDI:(B 碟)1、0YGYCCL3S,2、UD0455SXU,3、WWMVUAOPI,4、0GWI68206,5、CNX4WPRAI,6、0GERBDSHY,7、M9SXLSHTH,8、OC145W1H4,9、0HNVUK102,10、YXNDC9TEP,11、0G4HP1VEG,12、D5CJWLZB2,13、D5PEH43NA,14、OS2LAO90I。

无限原子弹、激光、轰炸机法: 在游戏进行中按 C 键,会出现生产界面菜单,然后顺序按:A、B、C、左、下、右、上、左、下、右、上、A 或 B 或 C。最后的 A 或 B 或 C 为:按 A 是原子弹、B 是激光、C 是轰炸机。此法可在游戏进行中任一关任意时间无限次使用。

云南昆明 陈真

马语:这期真是热闹,前有"天王",这里还有"大侠"……

底图作者:XGB

将要截稿之际，日本ENIX发来专电，有奖游戏创意征集活动，这是面向全世界的。不少读者一直都想把自己的想法诉诸游戏，这是个很好的机会。况且奖金40万美元（约合人民币350万元）！杂志这期最大的变化是电脑游戏部分大幅压缩，只保留“电脑游戏月旦评”。读者从短短几页中就能了解当今PC游戏的最新消息，应该说是目前国内最权威的综述。腾出来的页码当然属于电子游戏了。这是应广大读者强烈要求做出的决定。希望有一天能出一本专门的电脑游戏月刊，目前国内还没有。至于软体动物的去向，请看本期“月旦评”。

不少读者得知本刊欲出“世嘉专辑”，于是献计献策，殷切期盼之情，溢于言表，使我们更感到责任的重大。目前“专辑”正在顺利制作中，希望能给读者一个全新的感觉，一个惊喜。“专辑”估计年中出版，届时会通知玩友。

盗版在中国一直是个令人头痛的问题，一些书贩子只要有钱可赚，什么手段都可以使出来，丝毫不会脸红的。《’95典藏本》仅我们手里就有三种盗版本，可见其猖狂程度。《’96典藏本》我们还未做，便有书贩抢先出版。还在前言中说什么“因《’94》、《’95典藏本》大受欢迎，我们编著了《’96典藏本》……”，主语放在后面，似是而非，脸皮之厚真不能不令人佩服。现在听说有人又在编著《’97典藏本》、《’98典藏本》、《××天书》……。看看《’96典藏本》被读者唾弃的惨况，其实大可不必。在此也告诫读者：别只看书名，注意一下该书是谁编的，注意一下杂志的预告细节，就不会受骗上当。最近市面上出现几本《电子游戏攻略》、《96电子游戏年鉴》（恕孤陋寡闻，不知何人所编），内容，质量，销路都不错。人家堂堂正正打出自己的名头，质量好，一样受读者欢迎。

这期读者来信多，打住。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

无类按：这是江苏常熟叶翮宇同学的来信，代表了许多读者的要求和心声。作为杂志社，对于读者的疑问和问题，有诚实回答的义务。故此我们用较大篇幅发表这封信，并本着实事求是的态度回答他和广大读者的疑问。

《电子游戏软件》的各位编辑们：

你们好！

我是《电子游戏软件》的老读者了。自从贵刊创刊以来，我便被贵刊的内容深深吸引住了。《电子游戏软件》的编辑们以严谨的态度，大公无私的奉献精神，为我国创立了第一本电子游戏方面的书刊，为大陆电玩事业的发展贡献巨大。贵刊以丰富的内容，幽默的文笔，给我在游戏方面开辟了一条新路。从《电子游戏软件》创刊号，到九七年的第二期，从《九四典藏本》到《九六格斗天书》，无一不让我兴奋。每天一到夜深人静的时候，便忍不住要将《电子游戏软件》再细读一遍。可以说，贵刊的确是一本十分有用的杂志。

可能是由于我对贵刊的偏爱吧，从没有提笔写过信的我，竟然向贵杂志社投出了我有生以来第一封信（处女信）。虽然贵刊办得十分成功，但我这个高要求的人仍对贵刊有几点小小的意见：

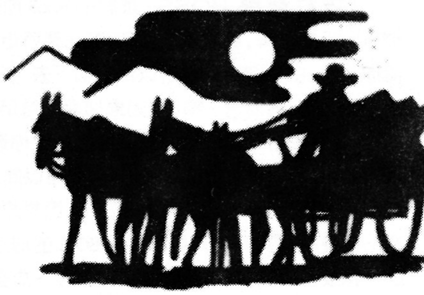
1、作为一个电玩迷，当然要求贵刊的页数要增加一点。不过，说实在的，贵刊与其它杂志相比，其性价比非常高。所以在贵杂志社不搬家的前提下，能否增加一些页数。

增加一些页码对杂志而言并不是经济上的问题。为了保证杂志的质量和出书时间，《电软》是在亚洲最大的北京新华印刷厂和新华彩印厂印刷，装订。目前杂志的页码是该厂骑订装订线的最大负荷量。就是说不能增加页数了。大家可以比一比街上的杂志，《电子游戏软件》在骑订（中间装订）的杂志中应是最厚的。至于改为平订（即侧面钉钉），那恐怕要改双月刊了。

2、贵刊的内容虽好，但有一些攻略实在是太简单了。一部RPG的游戏只有两到三面的介绍，这对于我们这些日文盲来说是远远不够的。攻略不在多而在于精，希望贵刊能多登一些新的游戏攻略。并另开辟一栏——经典回忆，每期选几篇经典之作加以介绍就可以啦。

这是杂志一直困惑的问题之一：就是究竟如何做游戏攻略？做多大？

页码是死的。一个攻略做大，势必压缩其他机种地盘。电子游戏不象PC游戏是兼容的。又要照顾各机种，各层次的读者，又要照顾不同的游戏



闯关族的家

类型，困难不小。比如土星游戏《光明与黑暗SS》好是好，可是有多少读者有土星，有土星的读者有多少玩《光明》?故我们对杂志的定位是:《电子游戏软件》是一本情报杂志。尽量多而快地提供给读者关于游戏业的消息，游戏机知识及游戏的发行情况和简略内容。使国内读者对世界范围游戏业的发展情况有大致的了解。说到游戏攻略，尤其是RPG游戏攻略，大概只能出版游戏攻略本，一本书专讲一部游戏的攻略，供喜爱该游戏的玩家购买。国外(包括港台)都出版了大量精美的攻略本。国内由于多方面的条件限制，时机还不成熟。随着游戏业的发展和人民生活水平的提高，面包会有的，攻略本会有的……

3、游戏新闻眼应适量地将其版面扩大，而将广告尽量压缩。我看到许多广告有一到两面，浪费了贵刊的版面。所以希望贵刊能尽量将广告篇幅压得少一些，再将它们集中在一个“广告专栏”中，相信读者们都会赞同。

关于广告问题，读者来信很多。杂志一直回避这个问题。因为涉及到杂志的饭碗和钱袋，怎能与人讨论?诸位教导杂志怎样少赚钱，岂非与虎谋皮?其实在市场经济中，应该形成这样的良性循环：广告多→杂志阔→让利给读者→销售量大→广告商家赚钱。读者、杂志、广告商家都是赢家。因此有些资深出版人士说：一本杂志的经营情况，看看广告就清楚了。因此问题出在①杂志和广告商家能否提高广告的质量，更符合读者的需求，看起来更赏心悦目；②是广告不要泛滥。多少页合适，可以讨论。总之哪一方是输家，都不是一本好杂志。

4、能否请贵杂志社出版一些与游戏攻略无关的介绍各类游戏机，游戏机厂家，游戏机文化的书籍。去年看到贵刊要出版三本电玩文化丛书，但至今不见其踪影，希望贵刊能尽快地出版。

《电玩文化丛书》一直是杂志社孜孜以求的事。把电子游戏做为一种文化现象，社会现象，产业活动介绍给大家，求得社会的理解和支持，这是杂志社应负的历史责任。去年底杂志社与台湾尖端出版社签定了《任天堂的阴谋》、《世嘉大战略》、《SONY对任天堂》三本书的版权。由于国家出版方面的一些规定，目前还有些问题没有解决。赔钱的书，出版社积极性不高。我们正在联系，请读者能耐心等待。

5、贵刊每月十四日出版，我总觉得要间隔很长时间，不知贵刊能否变为半月刊或周刊。这样，我们也用不着焦急地等待每一期的出版。而“铁”方面则可以适当增加。只要贵刊能为我们玩友提供更大的服务，我想出再多的“铁”读者也无怨无悔。

杂志的刊期、页码，国家都有严格限制，不是想怎样就怎样。杂志改成半月刊，是我们和广大读者的共同心愿。但最近的将来可能性不会很大。

《闯关族的家》办得非常棒。无类的主持别具一格，我和我周围的朋友都很喜欢这个栏目。可是让那么多玩友挤在二页纸里，是不是太拥挤了。不能加一些座位吗?

下面建议非常重要，也是几万(几十万?)玩友的呐喊:改成半月刊!

我是个铁杆闯关族，“94合订本”上曾声明“不是铁杆闯关族不要买，请勿翻看五遍以上”。我觉得《'94》非常好，至于五遍嘛，可以翻看后不再关上嘛！或拆散了还能卷成筒状物(……)?！放至×所内?！休闲时观看！(无类:天哪!!)

杭州 俞强

杂志96年送出四张彩页，《格斗天书》和杂志本身也有不少彩页。可有一个问题：杂志的彩页为何多为格斗游戏，而且多为写实风格的？为何不多搞一些动画风格浓厚的RPG游戏人物肖像作彩页？

据我观察，女性对写实风格的游戏海报一般兴趣不大(认为太野蛮)，而对漫画却另眼相看。若杂志不想改名《GAME少林寺》，快行动吧。

华中理工大学 朱晓峰

科普园地真是太精彩了。特别是《土星的工作原理与硬件分析》、《土星激光头移位的自行矫正》、《世嘉五代软件开发探秘》等几篇大作，让我激动不已。一定要坚持下去，全心全意为人民服务。彩页大幅增加，真是太好了。但像《机器猫》这种游戏根本用不着彩页，何必浪费篇幅。

贵州安顺 黄玉斌

想向诸位打听一件事：我们这块地方已经有一些玩友拥有MD、SFC、SS、PS主机。但他们都是在北京或天津买的，本地没有专营店，购买软件也很麻烦。所以我和几个玩友想开一家此类的专营店，以扩展本地市场和免却他人来回跑路之苦。但苦于不知进货渠道。杂志社编辑神通广大，耳灵目明，想必知道，还望诸位不吝赐教。最好是北京或天津哪儿有以上主机配件及软件的批发市场。如需咨询

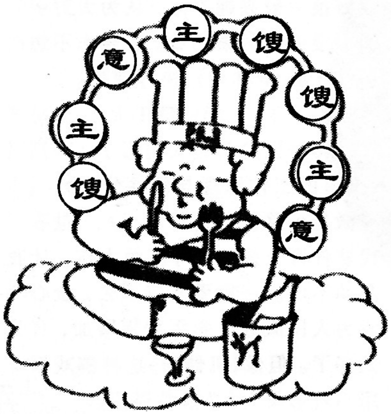


上帝有话要说

费，电汇即到，切盼回音！

河北任丘 胡××

我们经常接到这类求索经商信息或要求联营的来信。杂志已声明过多次：不介入任何商业活动。说实在话，小编们对游戏机市场的情况知之甚少。“神通广大”就更说不上了。杂志做为大众传媒，为保持公正立场而不介入商业活动是世界上的普遍作法。我们愿意从自己做起，“抵制诱惑”！



看见贵刊97～2期上第71页上关于《世嘉专辑》的消息后，心情十分的……（不能用语言来形容）。

我是一个高三的学生，也是一个世嘉迷。在这紧张又忙碌的高三学习中，我抽出一个半小时写下这封信。谈一谈我对《专辑》的一点设想，请你们做个参考。

第一，该专辑应该分为两本。世嘉（SEGA）公司拥有两种代表机型SS和MD。一本介绍SS，另一本介绍MD（辛苦你们了！真的！）。

第二，在专辑之前最好详细介绍一下该机种的各方面性能；这样既让玩家对自己机器有一个更深刻的理解，又增加了该专辑的实用价值和收藏价值。

第三，该专辑的封面能否由玩家来决定。意思是你们刊出一些候选封面，由玩家回信投票来决定；或者让玩家说出一位世嘉代表人物作为封面人物，写信告诉你们。

第四，希望该专辑中的每一个游戏都有一张插图，最好是彩色的。

第五，关于该专辑的价格问题我有几个大胆的设想：

A．若该专辑为200页以下，则彩页10页，黑白190页，价格13元以下。

B．若为500页以下，则彩页40页，黑白460页，价格25元以下。

C．若为1000页以下，则彩页100页（好过瘾），黑白900页，价格66元以下。

D．若为2500页以下，则彩页500页，黑白2000页，价格125元以下。

也许我有一点贪心，忽略了你们的经济利益，真抱歉！

第六，希望在该专辑的彩页中与各栏目编辑照个面，或是有一张“全家福”什么的，签名也凑和。（让我们成为朋友吧！）

四川德阳 漆文武

“秘技天地”的汉语拼音“MJ JI TIAN DI”中的“MJ”为何音。按顺序来说这应是“秘”字的注音，而正确的拼音应为“MI”，可为何成了“MJ”呢？而且找遍整个字典也不会有“MJ”这个拼音。

苏州 高军

我提个小建议，许多著名作家，都签名售书。我想如果你们各位编辑能在“日里万机”的编稿过程中抽出一些时间，为我们读者签名售书，那么你们的各本超人气大作定会不出半年，就全部绝版。签名售书比你们送招贴画更有意义，也省了不少“铁”。如果既送招贴又签名售书，那就更是两全其美。

沈阳闯关卒 张继锋

我提个建议，鉴于风马近日越来越以马自居，且形象可爱。无类可向主编提出，以风马为贵刊的吉祥物。请专人为它（他？！）设计形象。并可开辟新栏目：“与马通信”、“马语”、“风马行动”、“风马游戏园”、“风马游戏排行榜”……

黑龙江纳河市 马克达

我有个建议，贵刊可否搞一次组画活动，每期送一张小彩页（是一副大彩页的一部分），一年或是半年后便可组成巨幅彩页。中途还可让读者猜出彩页的真面目，猜中有奖。

孝感 雷鸣

7月香港就要回家了。杂志第7期一定要搞成一本有纪念珍藏价值的黄金版杂志。《典藏本》、《天书》与之相比犹如废纸一叠。

湖南宸溪县 秦飞

为了这期伟大的“黄金版杂志”并使《典藏》、《天书》成为“废纸一叠”，秦飞同学寄来长4000字的策划书，非常有想像力和吸引力。因其很高的商业价值，其详细内容我们只好雪藏。在此向秦飞同学致谢。

《秘技宝典·续》终于要出版了。我以前几次给杂志写建议，一直以为石沉大海，看来小编们没忘记我。正象杂志上讲的，《典藏》等书是看的，而《秘技》则是用的。为了《续》能编得更好，我提几点建议：A、秘技尽可能搜集齐全，包括以前未收和近一年多来新推出的游戏。B、封面尽可能做成彩色的，鲜亮一些，读者会更喜爱。加上硬衬底，大32开，一定非常气派；C、风马主持的“秘技天地”人气度很高，语言幽默、亲切，而且刊登咱们闯关族自己发现的偏方。建议这次做《续》把咱们读者的“偏方”也登上去。虽是普通玩友，无名小辈，但也能“上书”，大家都会跟着高兴，也许会有我提供的偏方呢！

云南丽江 严小民

好主意！风马已把咱们读者的“偏方”做为“附录”收在《续》中。

闯关族的家

题图、绘画/郑州 朱卫毅



大墙画廊

第23期

不知不觉新的一年又过了四个月，全国的天气都已经晴好，面对这春意盎然的季节不知道大家的心情是否也随着那河边飞舞的杨柳和那温暖的阳光一起陶醉呢？许多读者来信说本栏目的名字有些太“监狱”化了，相信本刊的资深FANS都会为之一笑，WHY？只是因为本刊曾以“GAME××营”为名，SO……了解？！另外至于在彩页中已经认过错的二月号中心插页的问题，再次向大家请罪（至于如何才能得到大家的谅解，我也不甚了解，大家请看我下期的表现如何，给个机会吧。）！还有最多的就是大家询问我名字究竟是什么意思？(SORRY，IT'S SECRET）甚至有位朋友还开玩笑说她的名字今后就是SUNNY DRAGON，哇，天生一对还是仇家一双呢？！

廊主：SHADOW PHOENIX



▲幽灵战士Q版　福建福安　郭新铃

▲抱歉，《幽游白书》的中文意思我也不太清楚，为什么画面中牡丹的头像最大呢？

▶身份大曝光　北京海淀　宋嘉鹏



▶原来幽助是老大、藏马是大嫂、桑原是保镖、飞影是小弟。这些如果是真的，岂不是乱了，这位宋同学。



◀MACROSS 7　广州新港　凌宁

◀虽然我对《超时空要塞》系列不是十分熟悉，但人物可爱活泼的一面已经被你画出来了。



◀天草降临　山东烟台　钱勇

◀王无月斩红郎和风间苍月以及风间火月，大叔加兄弟的组合，好有亲情啊！

▼首斩破沙罗　太原　牛卫刚



◀将首斩这个丧尸画得很有诡异和阴森的气势，不错，只是剑光中的影像没有画上啊。

大墙画廊



▲霸王丸？　　深圳龙岗　罗智华

▲花花，在“润讯”的日子如何，是否是一呼天下应呢？(这时我想起了“润讯”的获奖广告)

▼不知你的另一幅作品—《霸王成》是什么意思啊，与霸王丸有关系吗？

▶VR Ⅱ之陈洛　陕西勉县 赵远航

▶你的四格漫画很有趣啊，快快写信将你的长期通信地址报来！





▲主角的争夺卷

广东东莞　刘仁孝

▲好象大家的目标都是浦饭幽助，看他的样子就知道了，又是灵剑又是蔷薇鞭又是飞影的利剑(SORRY，忘了叫作什么)。

▼100%户愚吕弟　广西　刘良华



▶很有气势吗，背景是故意弄花还是……这么凶的人物不会有人对号入座吧！



▲龙虎 VS 新·怒　　广西贵港 唐继初

▼娜可露露　　河南郑州　　张健

▶算起来已经有三部作品上廊了，据小强说你俩是同桌(的你？)……



卷末语

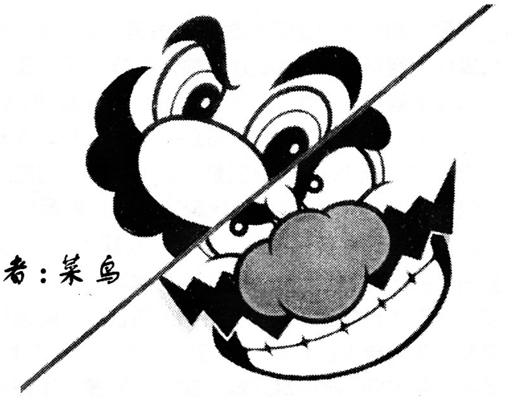
现在回想自己小的时候，为了凑齐一套又一套心爱的连环画，不惜忍饥挨饿(文学夸张手法，特工黄在旁边说：好恶心啊！)，看看至今还留存的《水浒》、《三国》、《西游记》等等，还是那么亲切和充满怀念。也许现在的孩童也为了漫画所痴狂，可是那些大部分却是来自那樱花飘飘的国度，我们的画呢？！？！？！相信无论是我们其中的哪一位都会对此黯然地低下头来。作为本刊唯一一个与画牵上关系的栏目，现在向大家疾呼，来关心一下我们自己的漫画吧！今后本廊热烈欢迎创作作品的光临，让画廊不仅仅是电玩迷倾诉的场所，也是大家在记忆中留白和记住一些不应该忘记的东西的地方！

廊主：SHADOW PHOENIX

蓦然回首

悠悠岁月 往日情怀

作者：菜鸟



可让老玩家回味昔日名作 可使新玩家有全新的感觉

“往日情怀”，从名字就可以猜出，是个怀旧的新栏目。中国有句古训：“人惟求旧，器惟求新。”意思是说，朋友是老朋友好，东西却是越时髦越好。游戏业已进入32位，64位机时代，还要讲一些老掉牙的“骨灰级”的八位游戏，是不是有一点太落伍，太不识时务啦？时常也看到一些八位机玩友的来信，总是说“惭愧啦，还玩八位机！”有时也接到一些次世代玩友的抱怨：有些次世代游戏尽在画面、音乐、动画等脸蛋上下功夫，玩起来好象还不如当年八位机游戏有意思。其实快乐就是快乐，一个人快乐与否并不与他的环境、地位、物质条件成正比。丰盛的满汉全席、法国大菜并不永远比一碗小米粥好喝。深一点说，一个物质丰富的现代人一定比自给自足的古代人快乐吗？处在燥动中的现代人能体会“采菊东篱下，悠然见南山”的悠远意境吗？于是我们便有了“怀旧”的感觉，“怀旧”的需要。怀念令我们惊奇得不知所措，惊讶得一塌糊涂，惊喜得终生难忘的任天堂八位游戏。但这“怀旧”又不是“老式汽车”，那是拥有劳斯莱斯贵族车的贵族们的奢侈。而我们则是怀念自己——那些把我们带进神奇世界的平凡的日子。

在上千个任天堂游戏中选哪一个游戏做开路先锋，令小编颇费周折。引导我们走进“任天堂”的当然是——魂斗罗！——不，应该是玛里奥系列。对，“往日情怀”就从马里奥开始。

由任天堂公司出品的这一系列游戏对于FC的崛起有着相当重要的影响，也可以说没有玛里奥系列的成功，就不可能造成当时FC一家独大的局面，后来的电玩发展也可能会变得完全不一样。玛里奥这个角色本身就是一个传奇，因为最初玛里奥是以配角的身份出现在大金刚这款游戏当中，也曾经与路易两个人搭档当水管工人里头的主角。但是任谁也没有想到，有一天玛里奥会变成一个家喻户晓的红人，不但成为了任天堂公司的不二代言人，也一度摇身担任电子游戏的最佳代表角色。

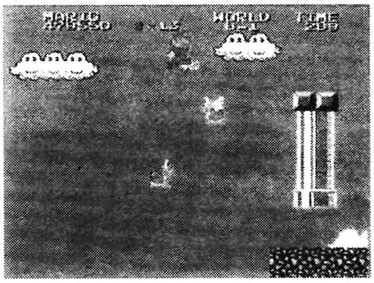
超级玛里奥兄弟是在1985年9月13日正式登场，没有多久立刻造成全日本的大轰动，也缔造出当时相当难得一见的数百万卡带的超级畅销记录。超级玛里奥兄弟虽然可能并不是第一款横向卷轴动作过关游戏，但却是第一款将这个游戏类型彻底发扬光大的游戏，就像是前几年个人电脑上面的“毁灭战士”一样，大获成功之后马上就有很多其他公司一股脑儿地跟进制作。不过这些模仿的作品鲜少会有超过原作的辉煌记录，超级玛里奥兄弟也是一样的情形。

其实说穿了，超级玛里奥兄弟只不过是款再简单不过的游戏，玩家只要在时间之内帮助玛里奥通过一关又一关的舞台关卡就可以了。游戏看似简单，但是实际玩起来变化却相当大。玛里奥一开始只是小小的，不过吃到香菇之后身体就会变大，再吃到火焰花之后就可以发射火球，吃到星星的话更可以暂时天下无敌。如果收集到100枚金币就可以增加一条生命。这种非常有趣的设定自然很快就吸引且深受大小朋友的喜爱。也难怪这款游戏红遍全世界，成为无人不知无人不晓得NO · 1电玩角色。

超级玛里奥兄弟不仅只是如此而已，游戏最大的魅力在于游戏关卡里头到处隐藏着各种秘密。像是隐藏的宝物或是跳关的水管等等。很多宝物都隐藏在相当不起眼的砖块当中，有的在小玛里奥或是大玛里奥状态的时候才会比较容易取得，在这个时候就是玩家施展各种操作玛里奥技巧的时候了。大家都会记得，在超级玛里奥兄弟当中有很多小通道只有小玛里奥才可以通过，那么大玛里奥要怎么办呢？别担心，使用玛里奥专用的蹲下滑行术吧！玩家要先奔跑，然后在碰到通道口的那一刹那按让玛里奥蹲下就可以了。跟蹲下滑行术比较起来，另外一个技巧就显得简单许多了，那就是在每个舞台的最后不都有一个加分旗子吗？假如抓到旗杆最高点的话就会有5000分的额外加分。可是要如何办到这点呢？其实很简单，每个旗杆的前面不都有一座高台吗？首先将玛里奥移动到最左边边缘处，然后再以奔跑的方式往右冲，在离开

高台的那一刹那赶快跳跃到旗杆上面去，那么将会有很大的机率可以获得这个 5000 分的额外加分。而且还有一个相当有趣的秘技，那就是在抓到旗杆的那一瞬间，假如剩下时间的个位数字是 1、3、6，那么就会各有 1、3、6 发的烟火出现！上面提到的这些都只是超级玛里奥兄弟的一小部分而已，还有很多的秘密正等待着玩家去发掘呢！

因为超级玛里奥兄弟实在是太受欢迎了，所以虽然才不到一年的时间，任天堂公司还是在隔年的 6 月 3 日紧接着发行了超级玛里奥兄弟 2，也有人称它为金牌玛里奥。超级玛里奥兄弟 2 的游戏性质变化并不大，基本上说跟 1 没有多大的差别，但是游戏难度却明显地增加了许多。也因为如此，所以即使这款游戏照样是数百万卡带的畅销名作，可是顺利破关的玩家数目却减少很多。超级玛里奥兄弟 2 另外比较特别的一点是，鲜少出现的路易这回终于也同样当上了主角。玩家可以自由选择是要玛里奥当主角还是路易当主角。当然无论是谁当主角，游戏本身都不会有所变化。但是路易较强的跳跃能力却是玛里奥所不及的，所以玩家可以根据自己的需要来选择谁成为最佳男主角。超级玛里奥兄弟 2 还有一个几乎家喻户晓的超级加台秘技。那就是在游戏一开始的时候，玩家将会遇到一个由砖块组成的空中平台，玩家只要先将这个平台卷动到画面的最左边第二个砖块的香菇给撞出来，香菇掉下来之后会往右边跑。这时候玩家不用急着跑去吃，因为香菇会在碰到右边萤幕外面的水管后再跑回来。成为大玛里奥之后，玩家接着要把在空中平台走来走去的红色乌龟给困住。先撞坏左边第一个砖块，顺利把乌龟困在最右边那个砖块之后，跳上那个原本放有香菇的第二个砖块，再把头顶及右边的砖块都撞坏，最后再站在这个砖块的最右边，以跳跃的方式不断地踩着乌龟壳，如此一来玩家就可以无限加台。



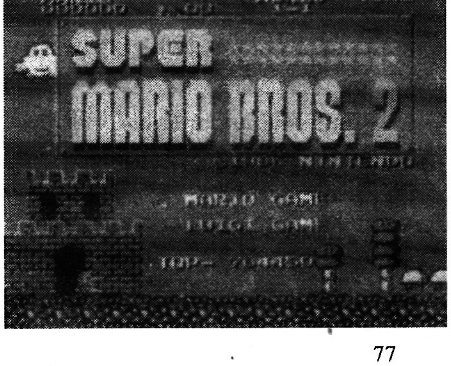
在 1988 年 10 月 23 日发售的超级玛里奥兄弟 3，不仅替 FC 的玛里奥兄弟系列画了一个完美的句号，也再度缔造出更为惊人的销售记录。跟先前的超级玛里奥兄弟 1 与 2 比较起来，3 显然有了相当大幅度的改变。首先是不再采取强制过关的手段来进行游戏，玩家可以自由地在地图上面选择想要前往的关卡。而且除了一般所需要的过关舞台之外，还增加了不少崭新的创意。像是会赠送宝物给玛里奥的房屋，或者是只要通过考验就可以直接打通的捷径挑战关卡。更重要的一点是，这回玛里奥拥有储存宝物的功能，万一玛里奥不小心变小的话，只要玩家手上有香菇，就可以马上再让玛里奥变大。

3 的变化当然不仅于此而已，整个游戏舞台的设计也有了相当大的改变。每个舞台不再是由单调的砖块或是单纯的背景所组成，整个背景构图更加用心地绘制一番，让游戏带给玩家的感觉是更加活泼无比。玛里奥这一回也增加了许多强大的能力。第一个就是飞行功能，玩家只要帮玛里奥吃到羽毛之后，只要有足够的距离可以奔跑并且储存足够的能量，那么玛里奥就可以飞上天空去，天空的彼端可能正隐藏着许多宝物等待玛里奥去发现呢！第二个就是玛里奥拥有了抓取功能，在将乌龟给踩死之后，只要玩家按下按钮并且不放，玛里奥就可以一直拿着龟壳到任何地方去。在很多场景当中，玩家如果巧妙运用龟壳的力量，那么将会有更多额外的惊喜发现。

介绍了这么精彩的玛里奥系列之后，无论您是否曾经玩过这些游戏，是不是突然之间又想重温旧梦一番呢？可是又担心找不到这些古老的机器与卡带。放心！任天堂公司后来在 1993 年 7 月 14 日推出的玛里奥大集合当中，不仅将这些游戏重新制作与包装，并且全部可以储存游戏进度，而且还多收录了梦工厂这款游戏。说到梦工厂，想必很多 FC 玩家都相当地熟悉。其实严格来说，它不能算是玛里奥系列的作品之一，仅能说是外传之类的游戏。不过这款并未在日本发售的游戏，反而在美国成为了超级玛里奥兄弟 2。据说当初是因为金牌玛里奥难度过高，所以才没有在美国发售，而改以梦工厂代替。美国版的玛里奥大集合另外还有一项特色，那就是多收录了超级玛里奥世界这款游戏，这是日本版的游戏所没有的，真正满足了想要完整收集玛里奥系列游戏玩家的愿望。对了，在玛里奥大集合的 3 里，还提供了水管工人这个动作益智对战游戏，这是原来的超级玛里奥兄弟所没有的。玩家一定要找个机会与好友来个精彩的对战，绝对会带来无限欢笑的。

梦工厂是一款相当特别的动作游戏，不过我们宁愿戏称它为拔萝卜游戏。因为在游戏当中常常要靠着拔起萝卜以便丢向敌人攻击。跟玛里奥系列比较起来，梦工厂的游戏规则更是显得简单。游戏当中鲜少像玛里奥兄弟那般隐藏着许多秘密。玩家所要做的就是帮助玛里奥与他的朋友们过关罢了。梦工厂另外一个非常特别的地方，在于游戏可以选择玛里奥、路易、香菇小子或是碧姬公主当主角，而每个主角都拥有一些较为特殊的能力。玛里奥与香菇小子是各项能力最为平均的，而路易自然就以跳跃能力著称，碧姬公主则以较久的空中停留能力最为自豪。

可以想见的是，只要有任天堂公司的一天，玛里奥系列就绝对不会有消失的一天，而且跟玛里奥相关的游戏也会陆续地不断推出。可以肯定，玛里奥会继续带给所有玩家们美好的电玩时光。



人间五十年之十三

『三矢之誓』与毛利氏

文/一心

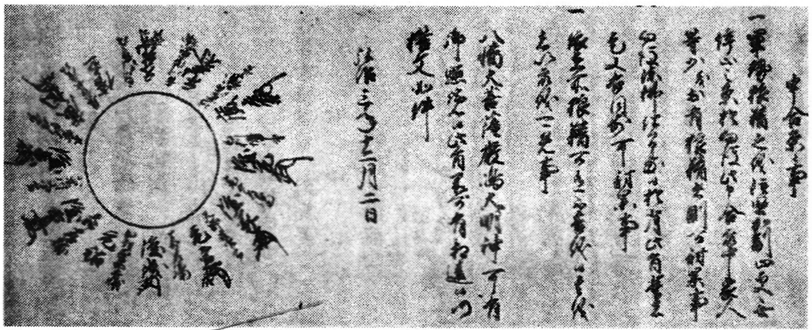
编者按：日本光荣公司于4月4日正式发行了《毛利元就——三矢之誓》，这是一款以日本战国时代为背景的战棋游戏。为了方便诸位玩家，编辑部就当时的历史背景提了一些问题，请看一心是怎么回答的吧。

ASK：为什么这个游戏以毛利元就为题材？

毛利元就是战国时代非常出名的人物，几乎与武田信玄、上杉谦信齐名。大家记得NHK的连续剧《武田信玄》吗？总共几集？五十四集，每个星期放一集。可以把当年称为『武田信玄年』，NHK每年都把一个人物搬上荧幕，伊达政宗、德川家康、织田信长等战国大名也上过。今年是毛利元就年，光荣公司因此选了他作为此游戏的题材。

ASK：为什么这个游戏称为『三矢之誓』？

『三矢之誓』是从『三矢之训』中引申出来的。读过司马辽太郎小说《丰臣家的人们》的朋友应该记得书中提到的『三矢之训』的故事吧，不过博览历史的司马先生在书中犯了一个小错。确切地说应是这样的：弘治三年（1557年），三兄弟中，毛利隆元35岁，吉川元春28岁，小早川隆景25岁。毛利元就本打算把家督的位置让给毛利隆元，但是隆元反对父亲的隐居。毛利隆元，深得家臣的爱戴，遗憾的是能力不如文武全才的两个弟弟。毛利元就担心自己死后兄弟三人不团结，就想出了用『三矢之训』来教育他们。在决定毛利家命运的严岛毛利元就先交给三兄弟每人一支箭，隆元、元春、隆景都折断了，可是无论谁，让他把三支箭合在一起折，都没有成功。万事要齐心合力，这是毛利元就的话，也成为毛利家的家训。到了明治维新时（400多年以后），毛利元就的后人长州藩主毛利敬亲为了纪念这个故事，在居城荻城建立了『三矢之训』的雕像。后来毛利元就把领地的军政编制为三个兵团，自己和隆元是第一个兵团，主管对九州的攻防，吉川元春的兵团主管山阴的攻防，小早川隆景的军团主管山阳的攻防，就是这样一族的团结，使毛利家控制了关西（中国）十国。可惜毛利隆元在41岁时突患重病身亡，在毛利元就1571年死时，把家督的位置让给了嫡孙（隆元之子）毛利辉元。临死前，毛利元就把这三个军团长叫到跟前，反复叮咛了当年的『三矢之训』，这三个人当时都立下了誓言，要团结一心。在《毛利元就——三矢之誓》中，毛利辉元是一个仁者，吉川元春是一个勇者，小早川隆景是个智者，他们三人只有通力协作，才能克敌制胜（游戏攻略？？）。



▲此图为毛利氏一族团结的誓言。（毛利博物馆藏）

ASK：毛利家后来怎么样了？

不如索性在这里介绍毛利氏的历史吧。镰仓幕府政所首脑大江广元之子季光担任了相模国毛利庄地头一职以后，这一族世世代代都改姓为毛利氏。到了时亲这一代，由于足利尊氏任命他为安艺国吉田庄地头，便移居吉田郡山城。一直到战国时代，出了中兴之祖毛利元就，毛利氏空前强盛，领地达到统辖关西十国。1582年『本能寺之变』以后，毛利辉元藩属于丰臣秀吉，是少数的几位领地达到百万石收入的大大名，并且毛利家的毛利辉元、小早川隆景都位列『五大老』之中。

决定丰臣家命运的『关原之战』，毛利辉元被推荐为西军的统帅。关原之战东军获胜，毛利辉元没有被处死，但是封地减少到只拥有周防、长门两国三十六万石的领地，这就是以后的『长州藩』。长州藩虽然土地贫瘠，但是由于成功的改革，位列江户幕府末期『雄藩』之一，为日本明治维新作出了巨大的贡献。又是一段轰轰烈烈的史诗。

ASK：请介绍一下毛利氏的夙敌尼子氏的情况

尼子氏是近江佐佐木源氏之后，自佐佐木道誉之孙持久起改姓为尼子，尼子氏与近江的大名六角氏是同族。尼子持久之孙经久，从富田守城战开始，一生五十三年的时间里，控制了现在鸟取、岛根、广岛、冈山四县十国再加上播磨，一共十一国。虽然尼子经久不如北条早云以及斋藤道三有名，但却是与太田道灌齐名的

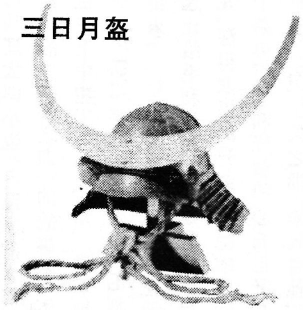


▲很遗憾，我们没有找到毛利元就的画像。这是他的宿敌尼子经久的画像。

老一代名将。北条早云被后世称为『战国大名的先驱者』，尼子经久则被称为『下克上的先驱者』。天文十年(1541年)，尼子经久八十四岁时死去。

山中鹿之介（助）是『尼子十勇士』之首，

三日月盔



终生为尼子家复兴而奋斗。尼子家从控制山阴山阳十一国到最后被毛利氏消灭，好象是从在天上飞翔到重重地跌下，家臣无不痛心惋惜。构筑尼子家家业的尼子经久死后，由他的孙子尼子义久继承。尼子义久乃平庸之辈，被毛利元就设下的计谋欺骗，把代表尼子家最强军事力的新宫党人尼子国久等人杀死，尼子家就此衰落。

山中鹿之介生于天文十四年(1545年)，是尼子家重臣的次子，由于长兄体弱多病，所以继承了家业，立志要复兴尼子家，报答世世代代的主恩。他从哥哥那里拿来了鹿角三日月盔，面对立誓道：『我代表亡父、代表兄长，立志一定要灭了毛利，使主君恢复以前的辉煌。』在进攻毛利氏时，每当形势紧张，头戴鹿角三日月盔的山中鹿之介总是仰天祈祷：『愿我经历七难八苦……』

永禄五年(1562年)七月，鹿之介十七岁，毛利元就率军前来攻打月山富田城。富田城是天下的名城，久攻不下，毛利元就最后决定用断粮的方法。城中粮食匮乏，毛利军三万，尼子军一万五千，失败只是时间问题。历经四年的尼子家的抗争终于结束，尼子义久率军投降，尼子一族四散。

山中鹿之介在京都当了和尚，但是依然没有放弃主家再兴的梦想。三年之后鹿之介被毛利的探子发现，于是就还俗，拥戴被杀的尼子国久之子尼子孙四郎胜久为主君，集齐尼子残党三千，在出云忠山起兵。每个人都充满复兴主家的热情，仅一个月就攻取了月山富田城。但是每个人都知道要是毛利反攻的话，是必败无疑的。

山中鹿之介深知织田信长夺取天下的野心，赶紧上京，表示愿意作为信长进攻毛利氏的先锋。于是，信长天正五年(1577年)正式下令进攻中国的毛利氏，部队中也包括尼子胜久、山中鹿之介。毛利氏在这时紧急调来参加九州远征的主力小早川隆景的部队，战况渐渐对织田军不利，秀吉对山中鹿之介说：『舍弃尼子家吧，这样下去只是浪费时间。』但是鹿之介一口否决。

随之，上月城失守，尼子军败北，胜久切腹，尼子家再也没有后代。这意味着毛利与尼子家十八年的抗争就此结束，鹿之介主家再兴之梦随之破灭。但是，鹿之介还想着：『至少砍下毛利家一员大将的首级……』鹿之介于是假装投降，但是在押解到安艺的途中，在备中被杀死，时间是天正六年七月十七日。出云之鹿就这样消亡了，但是能够一直有打倒毛利的执着信念，并且历经如此多的挫折而不肯放弃，所以一直被山阴地方视为英雄。鹿之介的妹婿龟井新十郎兹矩，继承了义兄的遗志，立下了赫赫战功，位列丰臣秀吉名下四万八千石的大名。

再回过来说上月城防守战吧。尼子胜久本应是山阴大领主，但是几乎完全被毛利氏吞并。由重臣山中鹿之介统帅，召集尼子氏旧部，想先守住上月城，然后等待时机复兴主家。适逢安土城召开年贺祝宴，秀吉不在播磨(三木城)，别所长治背叛织田家，上月成为一座孤城。毛利方以毛利辉元为总司令，小早川隆景为山阴方面总指挥，吉川元春为山阳方面总指挥，总共兵力三万，而担任攻击毛利的总司令秀吉只有兵力一万，无法救援山中鹿之介。于是，秀吉同时去攻打了三木城。

关于与此游戏有关的其他事件，请看下次的连载。



▲记得去年第一期中“人间五十年”的第一篇文章中有这样一句话：能够专注自己全部感情的人就是英雄。山中鹿之界就是这样的一位英雄呀！

责编/北尤

97·5期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

欲知游戏新闻，请看

主持人：邱兆龙

A AMUSEMENT

第三界中国国际游戏机、游乐园设备及配件展览会在广州召开

（本刊讯） 听惯了日本及美国举办游戏产品展览会之类的消息，看惯了外国人参观游戏展的报导，始终想在国内看一次这样的展览。终于国内也有了这样的展览，本来应该说机会来了，可惜我与你——正看杂志的人——一样，展览会召开之前一点点消息都没有得到，这也许该怪主办者在宣传方面的不利吧。不论怎样，所期盼的展览会总算是有了，而且确确实实是在国内举办。下面请随着报导一起神游这次真正意义上的游戏展吧！



▶虽说并不那么豪华气派，但这必竟是我们自己的展览呀！

这个展览的正式名称是第三届中国国际游戏机、游乐园设备及配件展览会，于三月二日至五日在广州中国出口商品交易会展馆举行，入场费人民币五元，任何人士均可进场。据官方的资料显示，今次展览的参展商数目达到五十间，包括国内各省市的代理。

嘉　富　康

什么是“嘉富康”？

相信很多玩家对这个名字感到陌生，但如果说“CAPCOM”，那就无人不识吧！不错，“嘉富康”就是“CAPCOM”的中文译名。这个展览的摊位其实不是CAPCOM主办，而是由其国内代理——港隆电子娱乐有限公司负责。此次展览主打戏自然是《街霸Ⅲ》，但在日本AOU上披露的《Vampire Hunter》第三集《恶魔救世主之吸血皇族》、《街霸EX Plus》和《Battle Circuit》等未展出，甚至连录像带都没有，似乎有点准备不足。



▶展厅中也有女孩子扮成的春丽，这才是真正的春丽呀！

其实，港隆的摊位除了有嘉富康的《街霸Ⅲ》之外，还有TAITO的《Darius》。据闻港隆是多家日本游戏机生产商的国内代理。

SNK

在日本的AOU展览中，SNK并没有引起许多人的兴趣，亦乏人问津，主要原因是没有什么新作品参展。在这次展览上只摆放了雅达利的光枪游戏《Maximum》及赛车游戏《旧金山



◀雅达利的新街机游戏十分吸引参观者。

Rush》。可是，SNK的展位还是大受欢迎，为什么呢？

原来SNK摆放了一个类似Print Club的照相贴纸机，名为NEO Print，在展览会中免费供人试玩，自然吸引入场者排队啦！所以要说这次展览SNK的摊位最受欢迎亦不为过。

只有与会者才能享受到这些吧！

NAMCO

严格来说，没有NAMCO的新游戏摆放出来，只是在摊位上有“NAMCO”的字样。其实，官方的资料说参展商数目达五十间，很多业界人士都找不到五十间之数，可能有些参展商只是报名参与，而实际没有真的摆放什么新游戏 出来吧？

相比还对大陆市场不太感兴趣的国外厂商，反而一些香港出名的代理，却积极参与拓展国内市场。例如威利是CAPCOM、SEGA及KONAMI的香港代理，该公司也摆放了KONAMI的《Super Bishi Bashi》、SEGA的《Touring Car》等出来。

参观游戏展览会的人大多都是想玩玩新游戏，而业界的商人却主要在这些展览上促成合作渠道和做生意。据到过这些展览的商人表示，他们觉得这次大会在安排上有地方值得改善，那就是希望设立证件制度，区分商人与普通的入场人士。由于这次展览任何人士均可进入，而且他们与业界商人都是持入场券进场（业界人士充其量是免费得到入场券），故此在外表上很难知到谁是专程来做生意的业界人士，谁是一心来玩的游戏迷。如果能与日本一样，业界人士均配戴特别证件，那就可以一眼区分出来，容易找对象来谈生意。

无论怎样，这次展览可说是迈出了艰难的第一步。随着国内业界的发展和人们对游戏及其文化、商业价值认识的加深，同类的事件会逐渐增多，我国的游戏事业终将蓬勃发展。对此，我坚信不移！

AMUSEMENT

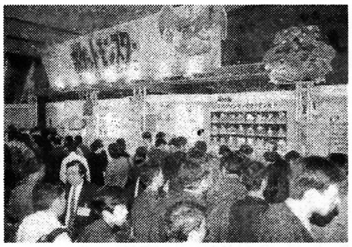
东京游戏展综合报道

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 日本国内最大的娱乐设备展览会“东京 GAME 展”，于4月5日至6日在日本东京开幕。世界著名的游戏设备及软件生产厂商，如世嘉、索尼、任天堂、CAPCOM 等公司均参加了这次盛会。

在最受业界注意的家用游戏方面，索尼继续保持领先的势头，一些新公司纷纷表示加盟 PS 的计划；世嘉也出手不凡，“格兰蒂亚”、“东京番外地”、“铁甲飞龙 RPG ”等传说已久的大作新作登场亮相，给人以耳目一新的感觉，受到了玩家和业界的高度重视；任天堂由于 N64 主机价格大幅度下降，其产品与展台也得到了不少与会者的青睐。



街机也有部分新作登场。其中世嘉根据同名电影改编、以 MODEL 3 底板制作的 ACT 游戏“侏罗纪公园——失去的世界”和柯纳米以新底板“COBRA”制作的“名车大赛”最为引人注目。对柯纳米的新底板，业界与玩家普遍给予了较高评价，认为其将是世嘉的有力对手。世嘉也同时宣布了将继续发展与改进 MODEL 3 底板的计划。



▶任天堂的《POCKET MONSTER》(妖怪口袋)非常受欢迎。

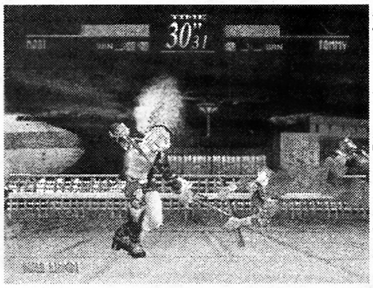
展览会最使人感到遗憾的是没有展出 SS 版的“VF3”和 ENIX 的新游戏，以及世嘉传说中的新型64位元主机“BLACK BELT”(编者按：黑带，意为黑带高手之黑带，本刊上期译名有误)。此外，展览会中任天堂将收购 TAITO 的消息亦使人浑身一震，看来合并已经成为了97年的一大时尚。

按照惯例，大会组织者还评出了96年度的最佳游戏软件。土星的“樱大战”以绝对优势获得了此项殊荣。此外，“樱大战”还获得了最佳制作人、最佳主角、最佳配角等其他三项大奖。

有关各公司的情况请读者留意以下的接续报道。

东京游戏展之世嘉土星特别消息

由于面临索尼 PS 的巨大威胁，以及与万岱合并计划的宣布，世嘉土星在此次玩具展上的地位变得非常微妙和令人敏感。然而令玩家与业界放心的是，土星似乎并未在各种打击下跌倒，相反众多新作力作的出现使人对它反击的实力又增添了信心、LAST BRONEX 东京番外地展区内最受到关注的节目是“LAST BRONEX 东京番外地”。

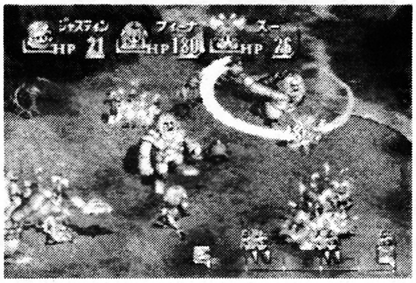


◀『东京番外地』可以看作是为移植『VF3』而做准备吧。

它最令人吃惊的，不单单是那703线的高清晰画面、六十分之一秒的动画扫描速度、更有全三维多边形的背景（FULL POLYGON BACKGROUND）！这也是土星历史上第一个真三维动作游戏。除了普通的与街机相同的模式外，SS 版还增加了寻找武器模式，这可以看作是世嘉吸收了 NAMCO“魂之利刃”特点后的产物。

“东京番外地”目前的完成度为30%，已有两个场景和三个人物可以正式使用，从现在的演示画面来看与街机版几乎没有差别，但光源处理不明显（是否存在光源处理有待记者进一步了解证实）。

GRANDIA 格兰蒂亚展区内，号称可与 PS“FF7”匹敌的 RPG 巨作“格兰蒂亚”也崭露头角。与“FF7”类似的是，“GRANDIA”同样是最新 3DCG 技术的产品，但它在游戏中的所有画面均是实时演算的多边形三维场景与人物，可任意旋转角度或放大缩小，比起“FF7”伪 3D 背景又胜了一筹。



◀光只是150人的制作阵容就足以让人惊叹了。

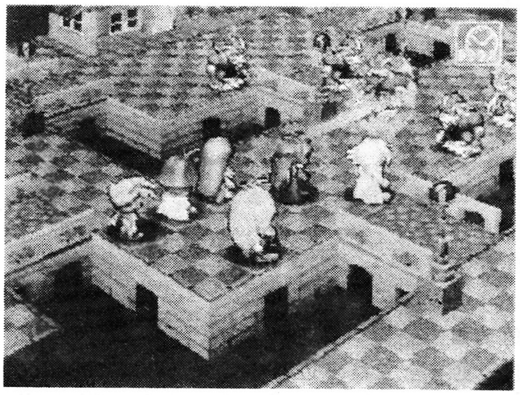
“格兰蒂亚”的制作组超过150人，研制时间超过3年半。音乐方面由曾经制作过“星球大战”系列、“魔鬼终结者”系列的天行者音响制作组（SKYWALKER SOUND，隶属乔治卢卡斯电影公司）完成，CG 则由“GUN GRIFFON”的原班人马制作，其 DEMO 为满屏动画，精妙与美丽堪与迪斯尼动画片相媲美、据展览会上的有关人士声称，GAME ARTS 为保证“格兰蒂亚”制作质量，为 SS 设计了全新的操作系统（Operation System），使该游戏可以完全用足土星双 CPU 和7个 DSP 的强大能力。由于单光碟已无法容纳“格兰蒂亚”丰富的情节和美丽的动画，GAME ARTS 已正式宣布该游戏将使用2张 CD。

有消息称“GRANDIA”将于今年4月25日推出，但并未得到制作方的证实。此外亦曾有传言称该游戏制作小组

的耗资已大大超出了预算，因此计划可能会被取消。

在东京游戏展上，GAME ARTS 展示了“格兰蒂亚”的新画面和故事情节。当然，实时演算的 CG 背景与“FF7”那样的静止画面相比会有一点距离，但也已经是相当出色了。

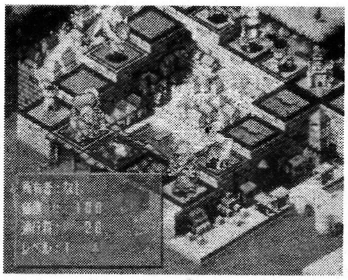
此外，GAME ARTS 还宣布了“GUN GRIFFON2”的制作计划。


▲这是角川书店为SS制作的一款S·RPG，名为『スレイヤーズ——ろいやる』。

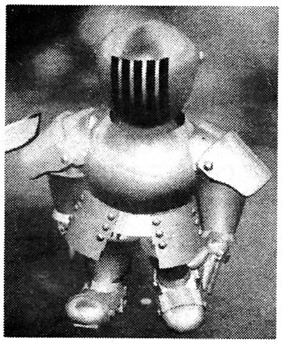
展览会上另一个令人激动的消息来自世嘉：一个综合了索尼克 I 代到 IV 代的合集即将于今夏推出，名为《SONIC JAM》，这对索尼克迷来说这无疑是一大喜讯。合集除了完全移植原 MD 版各时代的作品以外，还增加了许多精致的 CG DEMO，并将各故事有机地联系在了一起。

世嘉还宣布，“SONIC X－TREME”将作为土星版真正的 3D 索尼克游戏登场，推出日为今年冬天。曾有消息称，早些时候推出的 SS 版 “SONIC 3D BLASTER” 即是原名 “SONIC X－TREME”的游戏。

继“VIRUS”之后，哈德森（HUDSON SOFT）又展示了他们为 SS 制作的新作“袋熊威廉姆斯”，这是一个 ACT 节目，将于今夏推出；


▲这是大宫SOFT预定今年秋天发售的融SLG与卡牌游戏为一体的『CULDCEPT』。

CAPCOM 为 SS 移植的“生化危机”则已经完成了 50%，画面与 PS 版相比不遑多让。此外，CAPCOM 亦宣布 SS 版“生化危机 2”将于今年冬天，和 PS 版一起同时推出；其他作品方面，CAPCOM 还将为土星制作 ACT 大作“龙与地下城”（DUNGEONS AND DRAGON）一代与二代的合集，以及“街霸 2 之格斗天书”。


▲制作『个人危机』的QUINTET公司曾是SFC的『阿雷莎』、『盖亚幻想记』、『天地创造』等游戏的制作组。

KONAMI 在 PS 上的名著“幻想水浒传”将移植至土星。此外，此次展览会上亦发表了“心跳纪念品 2”的制作计划，并宣布将在 SS 和 PS 上同时推出。

世嘉在展览会上展示了他们为 SS 制作的另一个全 3D 解谜游戏“玛利亚”，该游戏与世嘉早先推出的“月花雾幻谭”非常接近。此外，“铁甲飞龙”系列的新作也将以 RPG 的形式推出，其作战系统则与前作相似。世嘉还宣布了“TOURING CAR”的土星移植计划。

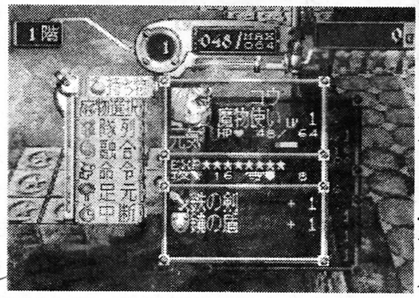
SNK 宣布将推出侍魂 4 和 “REAL BOUT 饿狼传说 特别版”，以上两作均将在 SS 上移植，并对应加速卡；

QUINTET 展示了为土星制作的 3D 多边形 SLG“Solo Grisis”（个人危机），该游戏与史克威尔为 PS 制作的“FFT（Tactics）”非常相似。

索尼在东京游戏展上的表现

虽然在此次东京玩具展上，PS 没有如 SS 那般新作迭出、咄咄逼人，但一副稳坐钓鱼台的老大姿态给人的印象颇深。一些新公司的加盟计划使人感到索尼的影响力已开始渗透得越来越深。

新宣布加盟 PS 的公司中，最引人注目的是 3DO 和 “WORKING DESIGN”。3DO 是松下 32 位主机的前任盟友，“WORKING DESIGN”则长期与世嘉土星合作。这两家公司的加入必将给 PS 增添新的力量。3DO 是在买下飓风与新世界电脑企业之后宣布加入 PS 的，而飓风与新世界电脑企业是 PS 在美国的盟友。据称部分 3DO 的原创游戏将于 98 年前后陆续移植至 PS，但节目的内容目前尚不清楚。


▲KONAMI制作的RPG『异色人生·绚烂梦』会有独特的系统。

“WORKING DESIGN”曾为 SS 制作过颇受好评的“龙之力量”，目前他们并未表示会为 PS 制作一个怎样游戏，但其加盟的举动已是非常吸引玩家的注意了。

世嘉首次承认土星后续机种存在

在此次东京玩具展上，世嘉的有关人士承认了土星后续机种的存在。据该人士表示，世嘉已经着手进行新一代产品的研制工作，并将继续发展和改进 MODEL3 底板的机能，使之能够同时适应商业用途和家用两方面（！！）目前万岱与世嘉的合并将不会影响该产品的开发工作。

早在去年夏天，有关世嘉将推出土星后续机种的传言便沸沸扬扬。各种传言在今年 3 月中旬左右逐渐统一：该主机暂名“BLACK BELT SYSTEM”（黑带），64 位元处理系统，图形方面采用 POWER VR PX2 芯片——该芯片是 MODEL 3 底板的灵魂所在，内存超过 16MB，使用兼容 VCD 的 DVD ROM，将于最迟 98 年秋季正式推出。

TOPICS & ETC.

世上好事总多磨 世嘉万岱合作遇到麻烦

本刊日本专讯（记者:KEN） 世嘉与万岱之间的婚姻进程恐怕要比预想的慢一些。现任万岱的社长山科城于近日表示，世嘉万岱正式合并的日程有可能推迟。

万岱称，两家公司目前均已理顺了合并所需的各种关系，但现在却难以形成统一的外部环境。因为两家公司的性质实在是有太大的不同。

来自世嘉的消息称，世嘉目前并无打算推迟合并工作，但是在世嘉万岱成立之前，确实还有不少问题需要去解决。"我们必须做好充分的准备，使新公司从里到外完全统一，以便能够在这个飞速变化的产业竞争中生存下来。"（世嘉 宣传部）

另据来自万岱的消息，由于合并牵涉到裁员，万岱公司内部的不少职员开始人心不稳。山科城也多次在公开场合表示，所谓的"世嘉万岱社长"之职只是一个无权的空名，他甚至没有人事方面的决定权。根据草拟的合并协约，只有 CSK 的大川功和世嘉万岱的会长中山隼雄拥有对人事的取舍权，而且在新公司的董事成员中，万岱所占的比例最小。他对此表示非常的难以接受。

此外据世嘉方面的消息，世嘉万岱的新会社名将更改为"世嘉万岱娱乐公司"。此外，合并后美国世嘉的名称不变。

本刊将刊载山科城先生谈话的详细内容，请有兴趣的读者万毋错过。

TOPICS & ETC.

FF 7 成绩优秀 史克威尔重奖 7 亿

本刊日本专讯（记者:KEN） 3月中旬，史克威尔支付了约7亿日元的奖金给游戏"FF7"的开发小组。这是史氏第一次按照销售额比例分成的原则对开发组进行奖励。其中开发组负责人的奖金为5000万日元（合400万元人民币），其他组员平均为200万日元左右。该制度是由软件的发售总数来决定奖金额。销售数在200－300万份的，每份软件奖励250日元；超过300万份的，每份则奖励300日元，然后再根据每人所担任的工作以及完成情况进行再分配。以发售300万份软件为例，奖金总额将达到9亿日元！

于1月底发售的FF 7，到2月底共计发售了267万份（至发稿时以超过300万份）。根据以上数量，总奖金额为6亿7千万日元。这些奖金将分配给约120人。

由于FF 7以外的软件发售延期，史克威尔到97年3月份，经营利益比去年下降了8成。此外，开发费用大增也是降低利益的间接原因之一。虽然采用了新的奖金分配制度，能够更大地刺激员工的工作热情，但带来的成本上升却成了更严重的问题。

SOFTWARE

只闻其声不见其人 WARP 推出"REAL SOUND"

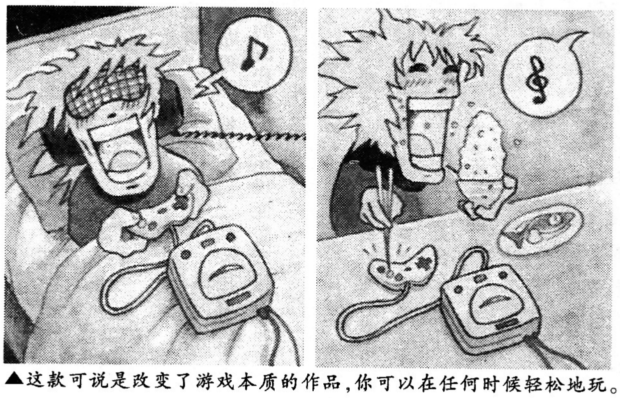
本刊日本专讯（记者:KEN） 画面越来越清晰、越来越逼真，音响效果越来越佳……那么未来的游戏究竟会发展成怎样的形式呢？WARP的饭野社长给了我们一个很好的回答：REAL SOUND!

预定于今夏推出的SS游戏"REAL SOUND"将是游戏史上第一个（唯一？）只有声音，没有图像的游戏。与以前作品所不同的是，"RS"并非为恐怖游戏，而是一个以女性为主角的恋爱节目（！）。

"REAL SOUND"的原作者是日本著名剧作家坂元裕二，曾经将柴门文的漫画"东京爱情故事"改编为同名电视剧。同时，他还是"异灵"的剧本创作者。

据饭野贤治称，之所以选择在土星上制作"REAL SOUND"，主要原因是SS的3D音响机能更胜一筹，此外较大的RAM也可以减少读盘的时间与速度。由于故事情节非常复杂，因此预计将会使用3张光碟。

WARP公司在业界中一直以前卫游戏制作者的面目出现，"D之食桌"和"异灵"得到的评价均是褒贬参半。这次看来在"REAL SOUND"上也定会有很大的争议，而且这个游戏若不经过汉化，国内玩家是很少会有福气去消受的。



▲这款可说是改变了游戏本质的作品，你可以在任何时候轻松地玩。

TOPICS & ETC.

第五届日本软件大奖颁布

本刊日本综合消息（记者：KEN） 第五届日本软件大奖于日前颁布。娱乐部门的奖项分别为：RPG—妖怪口袋（GB）；SLG—连锁店（SS、PS）、黑暗大战（并列）；ACT—超级马里奥64(N64)；AVG—生化危机（PS）；SPG—马里奥赛车64(N64)；ASC特别奖—樱大战（SS）；审查员特别奖—啪拉啪拉啪(PS)。任天堂马里奥的"生父"宫本茂先生获得了"最有价值人物"的称号。

SOFTWARE

帝击团·花组再次出击《樱大战》动画片正式出版



▶六名花组成员将再次活跃。



▲三家制作单位在召开新闻发布会。

本刊日本综合消息 3月18日，世嘉、万代与一家动画公司ANIMATFILM正式宣布将SS游戏“樱大战”改编为电视动画连续剧，这是游戏介入文化的又一个范例。

该动画片的名称为“樱大战——樱花绚烂”，共分4大卷，第一卷将于10月份出版，以后各集隔月陆续发售。剧情内容比游戏内容要早一些，主要讲述了花组诞生的秘密、藤枝小姐的身世之谜，以及开发轰雷号飞船的详细过程。

在新闻发布现场，“樱大战”的制作者广井王子和真宫寺樱的配音演员横山智佐双双出现，并对游戏的动画化表示欣喜和满意。

ACCESSORY

世嘉又翻新花样 香味俱乐部新登场

本刊日本专讯（机种：KEN） 继“印刷俱乐部”之后，世嘉又再次推出了新型街头自动贩卖机“香味俱乐部”。该机器以“印刷俱乐部”为基础开发，采用目前日本相当流行的“芬芳疗法”调节人类的精神状态，因而颇受女学生、白领女士们的欢迎。

玩家可以根据主机的提示，选择有关项目，从而确定玩家当时的心理与精神状态。然后机器会自动根据有关情况，建议玩家使用那些香味进行调节，同时还会印刷出带有这些香味的诊断书。

由于市场反响颇佳，世嘉估计到6月底可发售3000台“香味俱乐部”。此外，同样根据“印刷俱乐部”改进的“模拟婚礼写真”也已推出，吸引了一大批堕入爱河中的青年男女。

SOFTWARE

“DQ 7”目标发售500万份

本刊日本综合消息（记者:KEN） 3月13日，ENIX召开了有关“DQ 7”的新闻发布会，参加这次会议的有崛井雄二、鸟山明等软件、动画名家。ENIX表示，“DQ 7”将于98年秋天、最迟不超过年底推出，游戏将采用全三维多边形的形式，增加了大量的动画场景，与前作相比将会有质的改变。崛井雄二相信“DQ 7”可以发售超过500万份。

这也应算是“FF 7”效应之一吧。

SOFTWARE

“FF 7”余音未散 “FF 9”即将登场

本刊日本综合消息 据来自美国史克威尔的消息称，“FF9”正在积极的开发制作中。同时，史克威尔在日本的宣传部门也承认，美国分公司正在着手制作“FF9”，而“FF8”则将由日本公司进行制作。其主要目的，是为了减少玩家等待和资金周转回收的时间。



▲“FF 7”最令人叫绝之处莫过于它的CG画面，真不敢想象续作的效果将会怎样。

据称“FF9”正以“超过电影的次世代游戏”为目标开发着，游戏全篇将由CG构成，同时将吸收电影业中的大量技巧与技术。

EVENT

苦海无涯，回头是岸 NEC正式中止生产PC－E DUO

本刊日本专讯（记者：KEN） NEC的8位元游戏机『PC－E DUO』终于日前宣布停产。据该公司称，家用游戏进入以32位元、64位元主机的时代以后，8位元游戏机没有继续普及的可能性。今后有关的软件生产将转向PC－FX。

PC－E DUO是PC－E与专用CD－ROM二合一产品。是世界上第一台使用双8位CPU、采用CD－ROM为媒体的家用游戏机。由于在价格竞争方面处于弱势，PC－E DUO在第一年的出荷量仅为8万台，目前的普及量也只有192万台左右。

作为后续机种的『PC－FX』在动画处理能力上相当出色，且可兼容PC98系列电脑。目前的出荷量为5万台左右。

只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★终于，"超级机器人"们入住SS了。7月25日，以《超级机器人大战F》为题的S·RPG作品由BANPRESTO制作并在SS上发行，其中目前人气急升的《新世纪少年战史》和许多新的卡通作品中的人物及机器人也会登场。

★由Media Works制作的SLG作品《悠久幻想曲》将于7月、8月分别在PS及SS上出现。

★TECMO制作，至今在日本街机领域仍是红人的3D格斗游戏《DEAD OR ALIVE》预定在SS上发行。

★TOMY制作的名为《INDY 500》将在5月23日在PS上登场，不知与SEGA的同名街机游戏相比如何？

★在SS玩家中口碑很好的养成类作品《J联盟足球俱乐部》将预定于夏季发行第二集。

★以《飞龙》为背景制作的RPG作品由SEGA出品，预定今夏发行。

★柯纳米的明星作品之一会以《沙罗曼蛇·豪华版》也会在PS及SS上发行，其中包括《沙罗曼蛇》、《LIFE FORCE》及《沙罗曼蛇2》三部作品。

★由KONAMI制作的RPG作品《异色人生·绚烂梦》已预定在PS上推出。

★由AXELA公司制作的《雷弩机兵GUY BRAVE》将于7月18日驾临PS。

★同样由AXELA公司制作的《MARIA》将于12月12日在SS、PS上同时推出。

★由KONAMI制作的《吸血鬼3D版》和《格斗ACTION》(均为假题)预定在N64上出品。

★《火热火热7》的SS版推迟至6月20日发行，"火热"迷们LOADING吧！

★盛名已久的《东京番外地》已预定今夏攻占SS 3D格斗战场了。

★在东京AOU SHOW的出展GAME中，TAKARA公司已推出了它的GB版《96格斗之王》。

★十分搞笑的一部射击作品《GUN BULLET》由NAMCO制作并预定97年在PS上发行。

★在PS上获得巨大成功的《女神异闻录PERSONA》的生身父母ATLUS公司已决定在SS上开发两款《女神转生》系列的新作，分别是《真·女神转生——恶魔召唤师》的续篇及名为《RONDO——轮舞曲》(假题)的S·RPG。

★CAPCOM消息传真：①《恶魔救世主》将预定于今冬在PS、SS上同时登场。②《美国漫画英雄》也预定于6月在两个机种上出现。③《街头霸王EX》(即3D版街霸)预定年内在PS上登场。

★日本街机排行榜(截止日期：97.4.18)：①《VR战士3》(SEGA)；②《电脑战机VIRTUAL ON》(SEGA)；③《铁拳3》(NAMCO)；④《街头霸王Ⅲ》(CAPCOM)；⑤《REAL BOUT饿狼传说特别版》(SNK)；⑥《街头霸王EX》(CAPCOM)；⑦《侍魂Ⅳ之天草降临》(SNK)；⑧《噗哟噗哟SUN》(COMPILE)；⑨《TOKIO WARS》(NAMCO)；⑩《X—MEN对街霸》(CAPCOM)。

★美国软件榜(截止日期97.4.18)：①《时空战士TUROK》(N64、STG)；②《魂之利刃》(PS、3D—FTG)；③马里奥赛车64(N64、RAC)；④《超级马里奥64》(N64、ACT)；⑤《RALLY CROSS》(PS、RAC)；⑥《Jet Moto》(PS、RAC)；⑦《NBA HANGTIME》(N64、SPG)；⑧《幻想水浒传》(PS、RPG)；⑨《NBA LIVE97》(PS、SPG)；⑩《星球大战—帝国之影》(N64、STG)。

★SNK人气软件榜(4月)：①《REAL BOUT饿狼传说特别版》；②《侍魂Ⅳ天草降临》；③《96格斗之王》；④《95格斗之王》⑤；《侍魂Ⅲ斩红郎无双剑》；⑥《REAL BOUT饿狼传说》；⑦《BREAKERS》；⑧《火热火热7》⑨《真·侍魂》；⑩《风云默示录2》。



▶这是任天堂公司最新推出的GAME BOY POCKET掌机，定名为『MODEL F』。

澎湃的电风

圣战风云
汹涌而来

这个游戏多少有点象《梦幻之星Ⅳ》，敌人会不定时出现，但采用的是现时战斗系统。而且游戏似乎无练级一说，加 LV 只是增加 MP 及 HP 各种数值增加的极少。无论怎样，这款很有特色的 SEGA 式的 RPG，是现在 MD 玩友们的一部“大片”吧！

MD	厂商 SEGA	类型 RPG
	容量 16M	



一款具有华丽画面和优美音乐的 RPG！

二十周年庆典之日，本作主人公王子穆（ムウ）一醒来，就被塞拉（セイラ）叫去见国王。见到国王，话没说上两句，只见地动山摇，敌人的生化兵杀进王宫，王侯将相连同穆一同逃入地道，生化兵也进来了，国王王后被杀。


▶美丽的宫殿被恶魔们破坏了。

在地道底层，大地之咒法师奥恩兹（オーンズ）告诉王子，法术分为“固、液、念、暗、风、光”六种。王子与他对话，奥恩兹传授了“固”的回复咒。与塞拉之外的另一人对话，那人当场化身为暗之咒法师鲁菲德（ルフィード），抢走“暗”之法典，奥恩兹去阻拦，怎耐年迈，被一击毙命。塞拉冲上去也被烧伤。穆再也忍不住，与鲁菲德干了起来。但哪里是对手，只是一击便死去。时空之使出现了，唤醒穆，使穆以“光之咒法师”的身份回到过去，阻止这场灾难。

王子醒来，发现自己在西都镇（ヒドウの町），魔战士萨姆尼巴尔（サムニバル）正在镇中抢女法师。与穆撞了个满怀后，扬长而去。先不管那么多，到被破坏的咒法屋的地下，那里有宝物及木杖（木の杖），一定要装备。之后去街上找一个妇女打扮的人，她会问问题，先答：“否”，她便会传授“固”的攻击咒：“サングバラン”。用该咒法在她面前试验后，便可离开。

出去打打敌人再回到镇上，与一个房子中的老者对话，他会给 1000G。往北走，来到依斯南镇（イスナンの町）的一幢有卫兵的房子前，与卫兵对话答：“是”，再与村口老人对话答“是”，就可以上楼。与将军对话答：“是”就可以得到寨子的钥匙（砦の键），门口的卫兵弗兰（フラン）便会加入。有了他，让他护卫，可使逃走率达 100%。

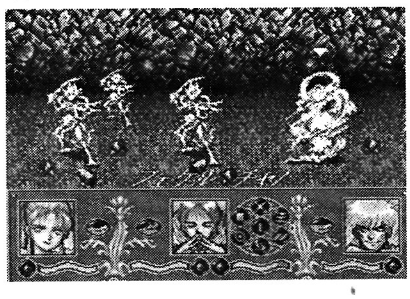
与他一同往北走，去萨基尔寨（サギルの砦），门口的妇女提醒穆要在寨中购得“固”的防御咒ナルム方可与寨中 Boss 决战（以后所有咒法尽量买齐，因为除开始几个咒法外，咒法只能靠买，无法从宝箱中获得）。进入寨中，收拾了那个家伙，走到墙上那个约火把的高度的机关前选：“是”即可将士兵全部救出。

回到依斯南镇，向将军交了差，与弗兰一道往北“翻”过山，再向南来到伊尔克巴哈尔城（イルクバハルの城）。城中的武器及装备用具颇多，真爽呀！从城中地道走到在群山环抱中的“固”的遗迹。遗迹果然是千年建筑，地上一踩一个洞。好不容易找到“固”的法典。回到伊尔克巴哈尔城中，与国王对话，公主珂莉亚（クレア）决定与穆同行，寻找姐姐。

出城后，向南走，绕过山向北走来到小渔村萨拉萨（サラーサの町）。与最上方的房子中的人对话，他便会走出屋子，站到船边。再与他对话，村民便会开船，使向另一大陆。正当来到海中央，海盗戴西克（デシグ）开船来袭。先群殴后单挑，戴西克便会将穆送到对岸。注意与戴西克单挑时不管三七二十一，用“固”的攻击咒，他三个回合就会落败，与他对话时答：“是”。

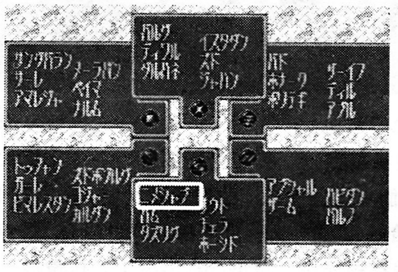
对岸的奇塞哈尔镇（チセハルの町）口有个士兵问穆是不是海盗，随便回答便可。出镇往北走，来到修榭镇（シュシェの町），北上海边，去叹息的监狱（なげきの牢狱）救人。在监狱顶层从洞中跳下，有时会掉在二层的平台上，有不少宝物。来到地下，萨姆尼巴尔将牢房的钥匙（牢の键）给看守后又扬长而去。穆等三人冲入地牢中，杀掉看守，取得牢房的钥匙。在救出的人中，有弗兰的爱人，弗兰与珂莉亚告别，对话中，答：“是”。弗兰与女友走了。

在叹息的监狱门口，一个女人告诉穆，海盗戴西克在修榭镇的宿屋等他。穆欣然前


◀游戏的战斗画面既漂亮又有特色。

往，在宿屋二楼，戴西克送给穆铁项链，并加人冒险的队伍。南行数“里”，进到塔佩斯丹城（タペスタンの城）中，国王说南方的国家出现了妖怪。穆同意帮助除妖。出城后，继续南行，遇山挡路，走山的西面，来到温泉镇麦迪奥（メディオの温泉町）。与镇中咒法屋中咒法师对话，用铁项链换来“コダムの书”。在镇子里的山洞中有件宝物，洞的尽头有楼梯，楼梯上盖着布，走上楼梯，看见……。

出了镇，原路返回，用“コダムの书”灭掉大头目。在火旁的奥尔德村（オルドーの村）中，老人告诉“念”的遗迹“左右逆向”一事。虽不知是什么，先往南，走进遗迹中，无论怎么前进总在第二层转悠，突然想起“左右逆向”。果然，有个石雕左右逆向，走到石雕前，对话，选“是”，将石雕移动，秘道打开。往前走，来到许多火精灵守护的地方，这些家伙用“念”的“コジヤー”攻击，十分难缠。其实，只须碰上后选“逃跑”即可消灾。往里走，遇到萨姆尼巴尔正偷“念の法典”，穆刚到，他就逃走了。不管怎么样，追！冲出“念”の遗迹，向南追查。



▶游戏就是围绕着这六部法典而展开的。

先到达一个叫班达姆村（バンダムの村）的地方，休息后往南走，会看见“山道”。不要去，继续南行，会进入哈利夫镇（ハリーフの町）。这个地方已被萨姆尼巴尔破坏了，到处残垣断壁，音乐悲凉。在一间屋子里会遇到一个老人，与他对话并可在此镇中取得宝后离开镇子。走上山道，山道上有一柄青龙刀，是戴西克的究极装备（在当时，武器店中无一能比）。

下了山道，与道口守在井边的老人对话，他会让开，穆在井边调查，选“是”便可进入井中。进入王城，将 HP 及 MP 补满，去见国王。与国王一对话，他不由分说，就让大臣带穆去睡觉。到了半夜，国王突然闯入，变成妖怪，穆从梦中惊醒，杀掉它们后，取得哈利夫的钥匙（ハリーフの键）。一个年轻人出现，领穆去一个地下暗道，救出城中的人及真国王。在地道中，珂莉亚找到姐姐，离穆而去。但青年人表示愿与穆一同冒险，并告诉穆，他就是流浪剑士巴拉姆（バラム）。

去城中找咒法师，法师请穆帮找一块玉。穆便出城向南顺着山走，会发现地图上没有的小山洞。管它呢，进入里面再说。在洞里转了几圈找到玉石，回到哈利夫城，将玉交给咒法师，咒法师才肯给穆“カヤイの书”，此书可用于退水。得了“カヤイの书”后，向西走，再向北走，来到海边，发现一块半岛。不管有路没路只管向前冲，这一冲就冲进了“液の遗迹”。“カヤイの书”果然神效，水退去，进入遗迹。

在遗迹中，走右边的时空通道，来到一个建筑物上，走到最下面的时空通道，来到一个类似“树形结构”的地方。在第 6 个通道内，会遇到正在偷“液”之法典的萨姆尼巴尔，这个十恶不赦的，砍死他。注意他旁边的小角色，会使“念”的攻击咒“トウフヤン”，我方人员一击必死，所以要快消灭。萨姆尼巴尔太逊了，一下子就被砍死了。穆夺回了“念の法典”，也得到了“液の法典”。

从“液の遗迹”出来，往西走，有个叫库亚特镇（クアトの町）的地方。镇里一栋房子二楼有个宝箱被一个女人挡住了，但仍可开启，里面是一把“真红の剑”。出镇后，往西走会发现过海沟的地道，通过地道，到达另一大陆。

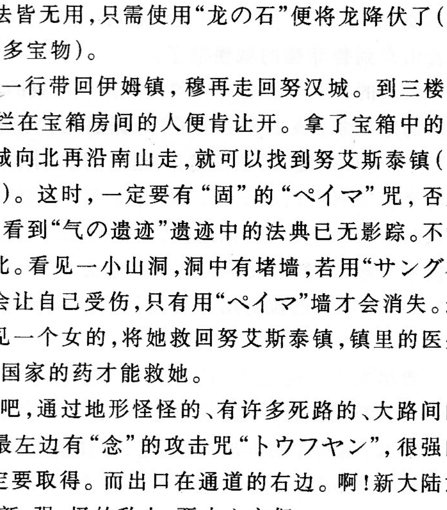
沿山北上，在两山之间有努汉城（ヌーハンの城）。刚进城，一海盗来报，戴西克的老母病了，戴西克匆匆离去（若在此之前将戴西克的装备御下可小赚一笔）。进到城中，上到二楼，有一白甲剑士与众不同，与他对话，他说他叫努克（ヌーク），愿与穆同行。在努克旁边的房間中有宝箱，但暂时拿不到。

与努克一起往南（回）走，在山的西面的海边有一个伊姆（イムの町），那里的人很怕生人。与一老者对话，老者说龙要吃小孩，并问是否愿意屠龙。当仁不让，答“はい”，老人给穆塔的钥匙（塔の键，一定要得到！）。在村中往北走，看见三个被缚的小孩，救下他们，龙一来，便将穆叼走了。龙飞到凯尔姆塔（ケルムの塔），别去打龙，毫无用处。往塔下走，在一间小单间的墙上有机关，机关一关，塔中的讨厌生物便不再出现。在宝箱中找到了“龙の石”，再到楼上找龙挑，刀枪魔法皆无用，只需使用“龙の石”便将龙降伏了（龙的塔内有许多宝物）。

龙将穆一行带回伊姆镇，穆再走回努汉城。到三楼与国王对话，拦在宝箱房间的人便肯让开。拿了宝箱中的东西之后，出城向北再沿南山走，就可以找到努艾斯泰镇（ヌエステの町）。这时，一定要有“固”的“ペイマ”咒，否则……。往北，看到“气の遗迹”遗迹中的法典已无影踪。不管那么多，往北。看见一小山洞，洞中有堵墙，若用“サングバラン”攻击会让自己受伤，只有用“ペイマ”墙才会消失。进到里面，看见一个女的，将她救回努艾斯泰镇，镇里的医生说只有北方国家的药才能救她。

取药去吧，通过地形怪怪的、有许多死路的、大路间的通道时，在最左边有“念”的攻击咒“トウフヤン”，很强的咒文哟，一定要取得。而出口在通道的右边。啊！新大陆意味的是——新、强、怪的敌人，要小心它们！

靠最西面的山往北，就可以到达尼尔夫城（ニルフの城），一张口与人对话就会与敌人交战，有些宝箱是要杀敌后才能取到的。在二楼有个国王打扮的人，先补满 HP，上去砍他。他的 HP 一定足超 9999，打了



◀岂能容忍家园被践—

好久，才将他打败，并夺得了地牢的钥匙（地下牢の键）。

先卸下努克的装备（为了得钱嘛）。在地牢中救出那个故事开始时被捉走的女法师。这时萨姆尼巴尔冲了进来，眼看着他抢走法师，努克追去了。努克一走，穆只好与巴拉姆上楼看个究竟。杀了两个门卫后，女法师将“秘药”给穆（一定要先救人，不然法师不给药的）。带着药，穆狂奔回到努艾斯泰镇，秘药很灵，女剑士希尔克（シルク）得救了，并把“气の法典”交到穆手中，并说一定要帮穆铲灭这个大阴谋。

究极组合终于齐了，大伙儿先来到尼尔夫城再往北，绕过山向西再向南，就可以到达“光の遗迹”遗迹中藏有“光の法典”。得到法典，上面的字说到佛尔镇（フォルの町）旁的地道中去，法典可将门打开。原路返回，到了平原地区往东走，走到山边，靠上向北，就可找到地道。通过地道，看到了亚兰塔（ヤーランの塔），“塔の键”有用了吧！

哇！塔中尽是好东西！最棒的是“液”的攻击咒“ゼルゼレ”好强呀！在四楼会遇到奥恩兹，奥恩兹让穆先去奇赛汉镇（チセハンの町），再来塔边的半岛过海与鲁菲德决战！没得说，先去奇赛汉镇。镇中石像边女法师问话，答“是”后来到塔东北方向的半岛，水退了，走过去吧！刚走到一半，邪恶的鲁菲德让水涨了回来，快逃！回到半岛，正在发愁的时候，戴西克来了（还有朋友可靠啊！），用船将穆渡到了对岸。

对岸只有一座小镇，镇中有道具卖，将能不要的东西都不要（除了装备外），买满复活石（ふつかつの石）就可以绕着山来到鲁菲德的城堡前了。

城里的兵不必管他，只须往前走，在城的偏店中找到了萨姆尼巴尔，该来个了结了！蜂拥而上，将他打败！得到了“アズールの键”出城存盘，再进来，用它打开铁门。在楼顶有个看守时空门的笨蛋，砍！杀了后，出来存盘再进城，进入时空门，来到一个怪地方，有个怪物，上去杀了！可这家伙不一般，且教玩友一个打败他的方法：希尔克护卫，穆用“ゼルゼレ”，巴拉姆用道具回复 HP 及 MP 及生命（知道“ふつかつの石”的妙处了吧）！

费尽九牛二虎之力杀了那个树精，之后千万记住，每杀一个人都要记住存盘！往里走，又遇到一个家伙，会用回复系法术，用刚才的方法，弄死它！再往前走又有一个看门的，魔法很厉害，但终难逃一死。三个门神大概已用尽道具，回去买吧！这三个门神第一个以攻击为主，第二个是攻击加法术，第三个则是以法术为主。存了盘，又往里走，看见女法师正被一个士兵带去见鲁菲德。鲁菲德就在眼前了，而士兵又脱了伪装，哦！是努克！鲁菲德一见女法师就欲杀之而后快，一个妖火，努克飞身上前，挡住了。穆等人冲了上去，看见地上的努克，愤怒了！女法师将五本法典做成了“五えの宝玉”便与鲁菲德干上了。千万注意，先用“五えの宝玉”解开魔法禁锢，再用“念”的逆咒法“カルダン”防止“トウフセン”的损害，再重复原战斗方针。两个卫兵被杀后，鲁菲德摇身一变，一个巨大的怪物！而且一次能攻击三个人，穆只管放水龙，莫要理他，加 HP、MP 都交给巴拉姆了。一番难以想象的苦战，巴拉姆的最后一个复活石用完了，穆的 MP 也尽了，在最后一条水龙激起的水花中，鲁菲德完蛋了！哈，哈，哈……！



◀邪恶终究难逃覆灭的下场。

好畅快呀！

故事回到开头，穆一觉醒来，哦！大家到王宫里玩啦！珂莉亚、弗兰都到中年了，大厅里有几尊塑像，嘿！有穆、还有努克！在国王的宫殿中，又重复了开头的那段话，突然，大地巨烈颤动，鲁菲德???不是，进来的是戴西克，哦，他已经秃顶了！……

文/秦为　责编/PINSER

各个时期的攻击，与护卫的最佳搭配

攻击	护卫	原因
珂莉亚	弗兰	珂莉亚素早高嘛！
戴西克	珂莉亚	能装备青龙刀攻击力高
努克	戴西克	努克素早，攻击力高！
努克	巴拉姆	努克素早，攻击力高！
巴拉姆	希尔克	500 多的防御力，护卫的最佳人选！

哦！护卫可不是单纯的替穆挨打，而是让穆在念咒时不被打扰，若一个咒法被连续二次攻击，即被打消，须得从头来过，这也是防止敌大咒法使出的绝招！但是护卫是不能帮防御法术攻击的。

魔法一览表

	攻　击	防　御	回　复	辅　助	其　它	逆咒法（防攻击咒）
光	バルグ（17，4）	デイワル（20，4）	ダルハネ（22，4）	イスタダン（34，5）	ズド（4，3）	ジセハン（5，2）
气	バド（22，4）	ホナーク（31，4）	ボリテギ（5，3）	ザーイフ（10，3）	デイル（15，3）	アブル（5，2）
液	ゼルゼレ（44，5）	アブシセル（4，3）	ザーム（10，4）	ダルセチユ（15，4）	ハピタン（22，4）	バルフ（5，2）
暗	ニメシヤブ（10，3）	バム（17，3）	タズリグ（23，3）	サウト（4，4）	チエラ（5，5）	ホーミド（5，2）
念	トウフヤン（23，5）	ガーレ（26，4）	ビマレスタン（33，5）	ズドボゾルグ（9，4）	コジヤー（8，4）	カルダン（5，2）
固	サングバラン（5，3）	サーレ（9，3）	アマレジヤ（16，3）	メーラパン（21，4）	ペイマ（29，4）	ナルム（5，2）

表中数字前者为所耗 MP，后者为吟唱时间。

光明力量Ⅱ——古老的封印

游戏学习 两不耽误

被恶魔附身的卡拉姆王向格兰西尔发动了侵略战争，主角一行当然不能坐视不管。卡拉姆的将军雷蒙是一位刚直的武人，他的良心又怎能允许这样的战争在这样继续下去。故事将怎样发展呢？请继续收看。



MD 厂商 CLIMAX＆SONIC 类型 RPG 容量 16M 发售日 93年10月

大胆尝试，一边攻略，一边学外语！

（接第三期）

お前たちでどうよってじだ？まったくつきあいきれないぜ！おれ样は城かえでたら、すきにさせてもらうからな。

那你们要怎么处理？真是的，交友不慎啊！等我回城里时，会帮你们制造逃跑的机会。

士兵：おい……お前たち……ど，どこからはいった……

喂……你们……是那里进来的？

杰波：あの……あの……けしてあやしい者では……

这个……这个……我们绝对不是可疑的人……

大厅

弓兵：それ！すごいほうせきですね！

哇！好棒的宝石呀！

卡拉姆骑士（ガラムナイト）：これか？ふふっ、すごいだろ！これは王样からいただいたんだ！

这个呀？呵呵，很棒吧！这是从国王那里得来的哟！

弓兵：れいのネズミをつかまえた，ごほうびにもらったんですね？

这是不是捉住那只老鼠所得到的奖品呀？

卡拉姆骑士：ネズミが持っていたほうせきを王样にけんじょうしたところ、气前よく2つのうち1つ！光のジュエルを下さったんだ。

我把老鼠所持有的宝石献给国王，国王就把其中一个，光之宝石赐给我！

士兵：待てくどう见てもあやしいやつらめ！くせものだ！くせものが城中にしのびこんだぞ！

等等！怎么看都象可疑的人！是入侵者！入侵者潜入城里面来了！

大厅

卡拉姆骑士：ネ、ネズミ……きさまはおれがほうせきをとりあげてろうにぶちこんだはず……

死耗子……你把我的宝石抢去也是没有用的……

杰波：ふん！大とうぞく样の上前をはねようとするから、こうにうことになるのさ！さあ、あのほうせきを返してもらうとするか！

哼！在我盗贼大人面前居然还那么嘴硬！快，把那个宝石交出来！

杰波：あつ、あった、见つけたぞ！

啊，有了，我找到了！

杰波：やい！ガラムの骑士やろう！もうひとつのほうせきはいったいどこにあるんだ！

喂！卡拉姆的混蛋骑士！还有一个宝石到底在哪里！

卡拉姆骑士：ガ——……ガラム王样がえんせいにお持ちになった……そのほうせきもいつかガラム军がきっとうばい返……ぞ、かかくご……していろ、ぐふっ

卡、卡拉姆王带去远征了……而你的宝石，卡拉姆军不论何时一定会讨回来的……你等……着吧，（死去声）

杰波：これは……おれが古えのほこらから、ねすんだ光のジュエルだ。もうひとつひつようだけど、とりあえず　これは渡しとく！さあ、うけとつとくれよ！

这是……我从古老小庙中偷来的光之宝石。虽然还有一个，不过这一个先给你！快点拿去吧！

杰波：あれ……光のジュエルが……かってにボウイのくびにまきついちまったぜ…??あれ？とれない…どうしてもとれのいよ！咒いでもかかってたのかな？まあ……それの咒いはあとで教会でといてもらう，として……これでひとつめは返したぜ！しかし……もうひとつの方をガラム王が持っていったなら，おれも行かなきょならない！ボウイ！おれ样もグランシールに　つきあうぜ！

嗯……光之宝石……怎么会自动镶在博维的头上……??嗯？拔不下来……怎么样也不动啊！大概是受到了诅咒了吧？嗯……等会我们到教会再把你们的诅咒解除……不管怎么说……已经有一颗宝石拿回来了！可是……还有一个是被卡拉姆王拿去了，这样的话，我也要跟你们去拿回来才行！博维！那我也加盟格兰西尔吧！

杰波：なんといってもおれ样はせいぎのとうぞくだからな！せきにんかんが强にのさ，グランシールにしゅっぱつだ！

不管怎么说，我是一位侠盗，而且富有强烈的责任感，那么大家朝格兰西尔出发吧！

卡拉姆城外

弓兵：ちょっと　待て！お前ら！谁のゆろしでガラム国からでてきたんだ！グランシールをせんりょうするまで、谁も表にでてはならんはず！

喂，给我站住！你们！是得到谁的允许而出城的！在占领格兰西尔国之前，应该谁都不准出城才对啊！

杰波：あ……いいえ……そのう，ガラム王样におとどけ……わすれ物をとどけに行くのです！

呃……这个……我们是把卡拉姆国王……忘记带的东西……送去的！

弓兵：なに？王样がわすれ物だと！うーむ、きいてないぞ！

什么？国王忘记带的东西！嗯——，怎么没听说啊！

士兵：お前たち　どうした！なにかもめごとか？

你们在做什么，有什么事吗？

弓兵：ガラム王様がわすれ物だと……あいつらがとどけに行きたいというのだが……どうする？

他们要把国王忘记的东西……送过去……我们要如何处理？

士兵：……王様がわすれ物？それほどだいじな物なら、とどけんわけにはいかんが……ガラム军いがの者がとどけてはあとで、どんなおとがめがあるか？そうだ！私がとどけてやろう！いま、私がとどけ物をうけとりに行くからな。

……国王忘记带的东西吗？如果是很重要的物品，那又不得不拿给国王……可是由卡拉姆军以外的人送过去，又好象有点不太妥当，有什么好方法呢？对了！由我送过去就行了！来，现在把东西交给我，我把它送达国王那里。

士兵：さあ、王様へのとどけ物を渡してもらおう……あやつ、お前……どこかで……あっ！きさまはハウエルの所でつかまえて、ろうやにいれた子ぞう！……どうやってにげだした！——みんな！气をつけろ！グランシ——ルのスパイが国にむかおうとしているぞ！

那么，把国王忘记带的物品交给我吧……咦，你……好象在那里……啊！你，你不是在霍艾尔那里被我们捉起来，关进牢里的小孩吗！……怎么会逃出来了！——大家注意！格兰西尔来的间谍现在要回他们的国家了。

杰波：や、やばい！ばれちまったぜ！しかたない……战うか！……

不妙！身分暴露了！没有办法……只有战斗了。

格兰西尔城

库伊（キウイ）：ブル、ブル、プル……カメ一、ふるえています……名前をよんでみますか？（ボウイはキウイといいながら、てまねきしてみた）、カメ、カメ。

（发抖状）……一只乌龟正在发抖，打哆嗦。你要叫它什么名字呢？（博维一边叫着库伊，一边向它招手），乌龟、乌龟。

士兵：ガラム王はどうなされたのだろう？あのような魔法を使われるど、きいたこともなかったぞ！

卡拉姆王到底要做什么？想不到他居然会使用这种魔法。

士兵：ガラム王のいれれていたことはほんとうはウソだったのか！グランシール军はわれらガラムにてきいなど、いだいてはいなかった！

卡拉姆王想要做的事该不会是假的吧！我们格兰西尔军对卡拉姆一点敌意也没有，为何会变成这样子！

士兵：われらグランシール军はせいいっぱいガラム战った、しかしガラム王の魔法の前には、なすすべも　なかったのだ……

我们格兰西尔军已尽全力和卡拉姆军战斗，可是在卡拉姆王的魔法下，我们的武力完全没有用……

正厅

雷蒙：そこまで！そこまでです！私にこれにじょう……剣を使わせないで下さい。

你们的武力已全部瓦解！投降吧！从现在起……我不会用剑来对付你们。

阿斯特拉尔：ガラム王はどこへ行った？もしや！古えのとう……グランドシールに 行ったか！くるなといわれても　行かねばならぬのじゃ！

卡拉姆王到那里去了？难道！是古老之塔……“大地封印”那里去了！那这样的话，我非去不可了。

雷蒙：ごかないで下さい！でないとあなたのことを倒さねば　なちなくる！

请不要动！如果你再上来的话，我就非把你打倒不可！

阿斯特拉尔：レモンよ！れいせいになれ！お主ほどの武人であれば、もううんづいなであるうが？ガラム王のいわるとおりに、わが国が战をしかけたのなら、いくうでもわびをいれようぞ！しかし……ガラム王の行どうはどうせつめいをつはる气じやな？なぜひとりできえたのだ！

雷蒙啊！你理性一点！你算就是一个武人，也应有头脑吧？只听卡拉姆王的话，就要和我国作战，好象被人操纵一样？可是……卡拉姆王的行踪为何不交待？为什么自己一个人走！

雷蒙：やめろっ……やめてくれ！私は……私は武人として！

停止……住口！不要说了！我……我只是一个武人而已！

阿斯特拉尔：いいかげんにめをさまさんか！お主をのめはふしあなたのが？ざんねんじゃがやつは恶魔にのりうつられたのだ！……もうガラム王ではない！

你不要逃避，快醒醒吧！难道你是睁眼瞎吗？他已经被恶魔附身了，不是原来的卡拉姆王了！

爱莉丝（エリス）：いやっ——やめてちょうだい！おとう様！アストラル！谁か助……

不要啊……请快住手！父王！阿斯特拉尔！有谁快来救我……

王：ああ！あのエリスの声だ！

啊——！那是爱莉丝的声音！

阿斯特拉尔：し、しまった！行きがけのだちんに姬様をつれて行ったか、もうこうしてはおれんぞ！

糟了！卡拉姆王临行前顺便也把公主给带走了，已经不可以原谅了！

雷蒙：アストラル殿 お待ち下さい、それいじょう进まれると……

阿斯特拉尔大人，请你站住不要动，从这里已经不能进……

阿斯特拉尔：お主もかんしということで、ついてくれればよかろう！どうじゃ！うむ、われなかち　ねいあんじゃ！

干脆你假装监视我，并且带我进去！怎样！是个不错的方法吧！

阿斯特拉尔：お前たち！なにをしとるか？はやく私についてまいれ！

你们还杵着干什么！快跟我一起进去！

大臣：……おっ……よく见れば、お前はボウイではかいか！これはよいところにきたぞ。ガラム王と姬が古えのとうに！私も气が气ではないのだ、どうかつれて行ってくれ！

……噢……见到你真好，你是博维吧，对吧！你总算回来了。卡拉姆王和公主正要往古老之塔去！我虽然想去，但是有一点害怕，你带我去好不好！

王：おお　ほんとによいところに，わ私も行くぞ！古えのとうに姬を助につれて行くのだ！

噢，你真好心，那我也要去！一起往古老之塔去解救公主！

古老之塔外

雷蒙：う……ぐうう…はやくエリス姬をたすけに行くのだ……アストラル様のいわれるとおるり，王はべつんになってしまれた。あれは……あれは恶魔だ！オレか…オレはもうダメだ。オレの中にくろいガスがもはやたすからん……ウグッ

唔……唔…快，快去救爱莉丝公主……正如阿斯特拉尔所说的，国王已经完全变了一个样了。是……是恶魔！而我……我已经不行了！我中了黑色的气体瓦斯，也许已经无法活下去了……唔

（未完待续）

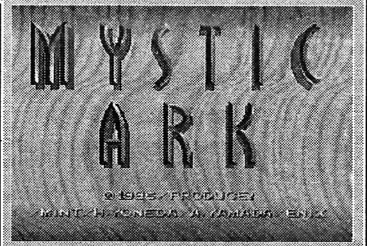
责编/PINSER

神秘的约柜

上古神器
七域迷踪

在逐渐了解《MYSTIC ARK》的系统和特征之后，就会觉得这是一款很有特色的RPG。虽然它的战斗画面并不是很刺激，但它的音乐却非常悦耳，而谜题更不用说是有难度又有创新。确实，就象上期我们说过的那样：这款游戏真是相当“谜”人哟！

SFC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 32M	编号 SF32011



只剩下三个世界了，游戏的“谜”人程度一点儿不减！

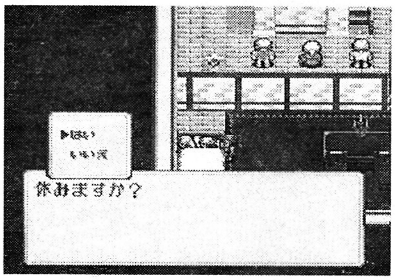
风之世界

1、用火之ARK点燃神殿北边小屋门外的油灯，再对书架用智慧ARK并调查从而进入密道，接着调查烧瓶(①→③)来到风之世界。

2、身边的雕像可作传送用，而木之ARK(きのアーク)就在宝箱内却不能拿。顺序与长老、右边村民、屋外的雷姆尔(レムル)、卫兵交谈离开拿拿卡村(ナナカ)前往东边的山。

3、在山洞中利用洞壁避风，来到一块石板前，用智慧ARK调查后回拿拿卡村，与长老交谈并过夜。次日前往西边的山，注意流沙道并不都能通过。在山顶突遇地震，再醒来已到库姆村(クム)。

4、与村民交谈后进入西北的高塔，在东侧救出西尔奇斯(シルチス)。穿过地下迷宫终于找到蓝色书(あおいほん)和黑色书(くるいほん)。先回库姆村与西尔奇斯交谈再去南方的流沙洞，在深处被石块所阻，只有战胜某一石龙才能通过。前五处分别是右、中、右、左、中的石龙，第六处只要推动岩石即可。最后找到古代之镜(こだいのかがみ)。

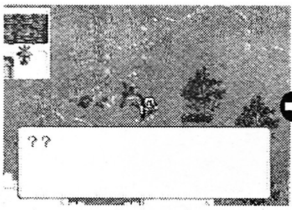


▶宿屋被毁后可以在此回复并记录，而且是免费的。

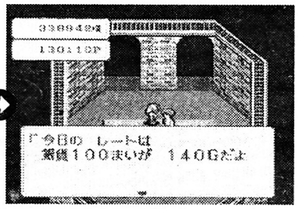
5、进入高塔南侧的房屋，爬上中央控制室战败克劳恩(クローン)。利用移动地板前往三处地下开关并逐一关闭，最深处的总开关要用智慧ARK关闭。与门外的西尔奇斯交谈后再度进塔，原先的结界被黑色书解除。上至塔顶，对操纵杆使用智慧ARK，再力之ARK，于是巨人将塔放倒。

6、西米尔以塔为桥进入岛上的建筑，在地下见到许多密封仓，并有克劳恩窜出袭击，在最深处与库加(クーガ)交谈后开战，他十分强大。取胜就能关闭他身边的电脑(③→智慧ARK\①→①)。

7、回到拿拿卡村与长老交谈，进屋再交谈才能取出木之ARK。



▲在这里调查能找到什么呢?用木之ARK试试吧。

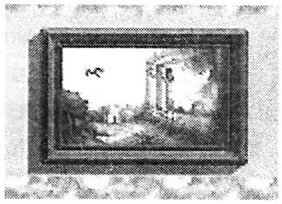


▲用过后就能进入金币(G)换银币(P)的场所，注意对换率！

暗之世界

1、回神殿后可从南瓜旁的柜里取4样宝物(③→木之ARK\①→③\①→②……，中间不要退出)。对二层的铅笔用木之ARK再调查门厅的画(①→②)，就能去暗之世界了。

2、这儿不能使木像还原，也没有回神殿的路，但每张床都能睡觉(上床面对墙调查)。先后调查两间屋里的日记(①→②→①)，在走廊中调查两幅画(①→③→③)，……直到变成鸟在左上角为止。调查北屋电视(①→②)，之后进餐厅调查时钟(①→③→①)，取得“4”字(もじばんの4)，随之对火炉使用。在南边的屋里打开两只箱子(①→③)，再调查餐厅那只箱子(①→③\①→①→②)，得到木箱的钥匙(きばこのカギ)，对一只打不开的箱子使用能令餐厅北门打开。

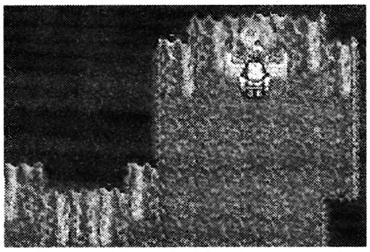


◀把两幅图都变成这样就能听到开门声。

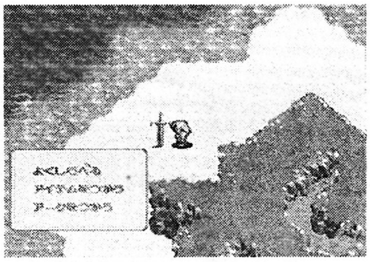
3、在地下室调查蛛网(①→②→②→②)，在对门调查火炉(①→③)和桌上的蛋(①→①→①→②→①)，获得壁虎尾(トカゲのしつぽ)；在下条走廊的左下房内先调查瓶子(①→②→②→③)，取得柜的钥匙(タンスのカギ)；再对柜子使用并打开(①→②)，从而进入右上房关上开关。如果把壁虎尾喂给前面右端房中的麻雀后返回右下房中即可与怪兽作战，取胜就能去前面屋里开宝箱。

4、离开地下室，在上层走廊左下房里调查柜子

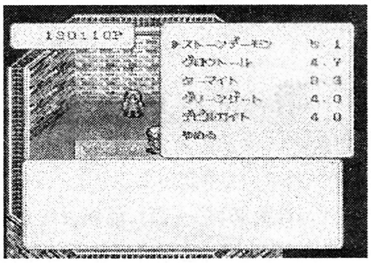
（①→③→②→①），取出酒杯（ワイングラス）；从右下房的柜中取白酒（しるワイン，①→③→②→①），然后在桌前（选①→③→④→②→①），从而进入右上房内。先调查时钟（①→③→①），得到钟的螺丝（とけいのネジ），再对桌上的钟使用，最后调查隔壁桌上的瓶子（②→螺丝→③），使两个石像眼睛睁开并打开房门。调查下条走廊右下房内左下角的罐子取得紫水晶（むらさきすいしょう），对对面的五个石像及刚才的两个使用，令它们闭上眼才能打开房门。下间房有四张桌子，按右、左、上、下的顺序点燃蜡烛（①→②），于是得以进入存放水之ARK（みずのアーク）的房间，取得后自动回神殿。



▶对这眼泉水使用光之ARK，左边的铁门就能打开了。



▶这柄巨剑可拔不出，不过使用力之ARK后再调查就能进入怪兽角斗场。



▶在这里可以对角斗的怪兽下注；如果主角已用特技将某怪兽化作木像就能去隔壁比赛。

童话世界

1、在神殿一层左房内调查瓶子（③→水之ARK\①→④），得到装满水的瓶子（みずのはいつたビン），对火炉使用后即可通过密道进入小岛上的屋子。调查书（③→智慧ARK\①→②\①→②）就被传送到童话世界。

2、身边的罐子能回神殿。先调查右边的告示板，再进王宫与国王交谈，接着与赶来的女孩交谈，然后出王宫与喷泉边的她交谈，并对宿屋外的白色树用木之ARK得到三明治（サンドイッチ）和毒苹果（どくりんご），最后与国王交谈并进入西南森林。

3、与树下的塞拜克（ゼペック）交谈，他会拉下藤条让西米尔爬上。在最深处击败狼人救出小红帽（赤ぼうし）。

4、与国王交谈后前往东面森林。先向东，画面切换后从树冠下的丁字路口拐向南，见到想要勇气的狮子。向国王报告后拿着介绍信（しょうかいじょう）去西北方的森林。

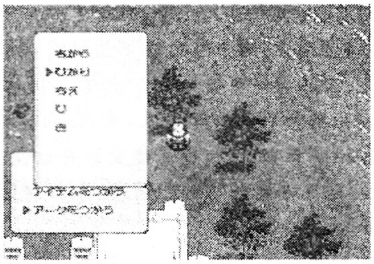
5、乘船穿过河道进入高塔，在顶层见到沃兹（ワズ），交谈后回城，在宿屋与格雷塞尔（グレーセル）充分交谈。之后，顺序与国王、宿屋二层胖子、城西北屋里的蚂蚁、屋外的蚂蚁、城西的三只小猪、城东南屋里一层左边女人、喷泉附近的女孩、宿屋的胖子、国王、下层的胖子交谈，得到了白裙子（しろいドレス）。把它给东南屋二层的辛迪莉娜（シンデレナ），与隔壁的塞拜克交谈后重返风之世界。

6、在库姆村最大的屋子的顶层有台机器，使用水之ARK就能取得玻璃球（ガラスだま）。但屋里的通道和楼梯全看不见，要小心摸索。与塞拜克交谈，在初遇狮子的大树前使用玻璃球（选19号），就拿到了19号玻璃鞋（ガラスのくつ19）。

7、把鞋交给辛迪莉娜并参加舞会，不料暗出现并把四个人化为木像。与王子交谈拿到辛迪莉娜的心（シンデレナのハート），分别在王座、小红帽的家、城东北屋中取得国王的心（おうさまのハート）、小红帽的心（赤ぼうしのハート）、鹅的心（がちょうのハート）。除了鹅的木像要调查屋外树墩（③→木之ARK→②）才能取得外，其他三只都在神殿大厅。

8、木像还原后先与大臣和国王交谈，随后去高塔却不见人影，返回后城里也没人（木偶可以回复和记录），从王宫一层宝箱内取出隐身衣（かくしみのふく），装备后进入南方森林。

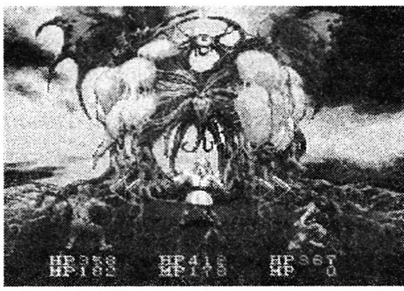
9、瀑布区先向右，按动宝箱里的按钮才能向左。在最深处战败暗，从而获得暗之ARK（やみのアーク）。



◀神殿周围的隐藏场所可真不少，这里使用光的ARK又能进入一处游戏小屋。

决　　战

用暗之ARK打开神殿最上方的门，打败第一个头目后见到四个入口，进入任一个都要纵、横交替前进。一直向前就能见到最终BOSS。



◀这就是最终BOSS，它的闪避率是相当高的，上吧，勇士！

9	7	5
3	1	2
4	6	8

补遗：在第四世界——机械的世界中，修好了莱特坞村中爱因斯坦的实验室里的机械后要输入密码，现将上期遗留的密码图补充在此。

文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

SA·GA 3 时空的霸者

时空穿梭
霸者重现

《SA·GA》系列是 SQUARE 在 GB 上制作的 RPG，也是 GB 上非常优秀的一个系列。一段时期以来，本刊所刊登的关于 GB 的稿件，受到广大 GB 玩友的肯定与欢迎。但由于篇幅有限，每期不能刊登更多的游戏攻略。所以请各位 GAME BOY 密切注意各期杂志中的内容。

GB	厂商 SQUARE	类型 RPG
	容量 4M	编号 GB2026



又一款在 GB 舞台上活跃的超级 RPG!

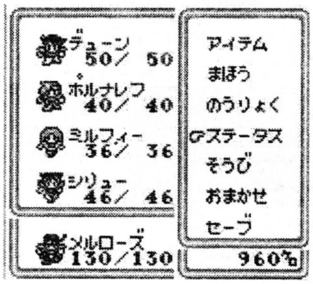
行走中：
アイテム道具
まほう魔法
のうりょく特技
ステータス状态
そうび装备
おまかせ自动
セーブ存档

战斗中：
たたかう战斗
にげる逃跑
おまかせ自动
ぶき攻击
のうりょく特技
まほう魔法
アイテム道具
かわす放弃
まもる防御

飞船上：
はつしん驾驶
エンジン引擎
ワープ时间机器
ぶき飞船武器
オプション其它设备（包括复原器）

攻略开始

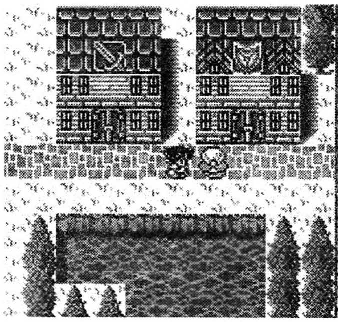
为 4 位主角取完名字后，便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕，却不料不问青红皂白，一上手即与敌人干上了。胜利后，发出原来是电脑模拟出的假想敌人，怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿，交谈后来到飞船舱内，不过现在还无法开动，只好离开。先在村子周围打几仗，等到 level up 到 5 级左右（安全第一），就可以去大陆北方的塔了。至塔顶，得到一个魔法**ムオン**，给任一人装备上，然后离开塔，在野外使用**ムオン**魔法，便会从天而降一座浮岛，可控制它载着主角们去别的大陆。



▶游戏一开始就有许多同伴。

一直往南飞，可看见又一座塔，但不让进去。在塔西北方（即神殿西面）找到一个山洞，进去后发现原来是一个村庄。来到下方的屋内，与中央那人交谈，得到一个飞船装备。回神殿，却发现路口为一怪物所阻，打败它后进入神殿，在进飞船前，第 5 人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后，发现时间机器能开动了，可以去**かこワープ**，不容置疑，出发吧。

走出神殿，在东边的森林与一老人交谈后，他离去。用**ムオン**魔法往南飞，到一个山洞，在打败一女子后，成为同伴。继续深入，见到敌头目后，与之战斗（使用第 5 人的雷系魔法攻击相当有效）。若战胜，则可得到一件飞船用的武器，回飞船（在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝，装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边暗室，可见到一架机器，屏幕显示的那个角色会在站上去后恢复原形）。



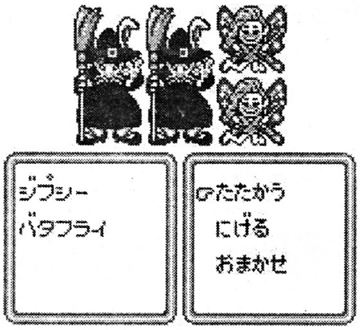
◀城镇中的路面、植物、水塘、房屋等，均十分漂亮。

回飞船后，却发现被自动带到山洞村庄内的屋内，与中央那人交谈可得到**サモン**魔法。再次返回飞船，回原时代，去山洞村庄，与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下（同时得到**とうのかぎ**），但现在还不能去，先去一趟原先不让进的塔（村东南面）。来到塔顶，战胜头目后得到一把钥匙（**カオスのかぎ**）。随后来到海边，面对海使用魔法**サモン**，于是主角们被一气泡包围，来到海上（用 A 键切换“海面”或“海底”，B 键上岸）。潜入海底，来到那个城堡处，找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门，经一路厮杀，来到头目处。与之战斗并取得胜利，可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

回飞船，乘时间机器出发去**みらいワープ**。出得神殿，往南至一塔，而后往西，来到一处小岛，上岸后发现是一块墓地。调查第 2 排左起第 3 块墓碑，它居然移开了，出现了一条石阶，于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台前的一人对话后，出村来到北方的一座现代化城市（周围布满了雷达）。在同样有星号标记的屋内与人交谈，第 5 人加入，并得到了**ロケットベルト**。在屋内的宝箱里还可得到一个秘宝**カプセルホテル**（装备在飞船上为睡床，可作为免费的客栈使用）。去城北的海底小屋内，得到了**つうしんき**。回神殿处，至上方桥的尽头处使用道具**ロッケトベルト**，于是登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。

在附近镇内更新装备后，向北方的地底宫殿出发，在这里找到了重要道具**リモコン**。而后沿山路来到一处山峰，进入山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物，于是众人追上去痛打一顿，却一不小心掉下楼去，只有第 5 人幸免，只见他独自一人，找出墙上的隐藏门，来到魔王**ミロク**处并与之战斗。众人赶紧追上楼去，找出隐形门，来到**ミロク**处，发现**ディオール**已被打倒。众人热血沸腾，冲上前去，奋力打倒了**ミロク**，得到时间机器配件一个。离开此地

后，使用道具**つうしんき**后，地上的神殿倒塌，飞船终于摆脱束缚，现出真面目。再使用**リモコン**招来飞船回到了地上，来到都市。博士将**ディオール**修理（原来是机器人，白为他担心了）好之后，来到飞船上，开动时间机器，去**じくうワープ**。突然飞船发生故障，下飞船，跟着**ディオール**来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知，在这个世界是不能使用**ムオン**和**サモン**魔法的。过桥后，来到一个村庄，发现这儿除了**エイタール**和几个木乃伊，其他村民都似乎中了定身术无法动弹了，也无法说话。与**エイタール**交谈后，来到屋左的菜园内，越过一处损坏的栅栏，到尽头调查那棵树，得到了**またたび**。来到村北方的洞窟内使用该道具，推开阻路的木乃伊，来到头目处，打败它后众人得到**ろうやのかぎ**。



▶敌人的造型亦非常可爱。

进入右上角的大门，与**ネメシス**交谈后，她加入。再回到南面的村庄，发现村民们已恢复如常，回东边的村子，坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界，在里面除找到了**メーザーほう**外，还遇上了头目**ベリアル**。胜利后去北方的镇，与**シャルルル**交谈，而后来到西南方的宫殿，发现有一头龙挡住了去路，在打倒它以后，仍是不肯让路。这时，幸好刚才在山上救的那人赶来带走了龙，众人才得以进入。途中可得到**まもののむくろ**，其后遇到的几个机关，只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都破除后，宫殿旁的水域内的水全排干了，可以通行了。乘上飞船，正要往北飞，却被一阵旋风卷入风眼，飞船坠毁。众人侥幸生还，发现原来是条巨大的沙蚯在作怪。干掉它后，没了飞船，只有先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船，同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器**ステルスバリア**（装备上可不遇敌）。此时已可不受水的限制，只不过还不能越过山，此后要去的是风之眼右方的山洞，交谈几次后，道具商、魔法商加入。此地右方海上有一岛屿，在岛上的村内可收武器商人，并得到圣剑**エクスカリバー**。而后去海上的云之国，与国王交谈可得到通行证（**つうこうてがた**）及飞船武器**タキオンほう**。与国王前的那人交谈，防具商加入，至此飞船内可谓一应俱全了。

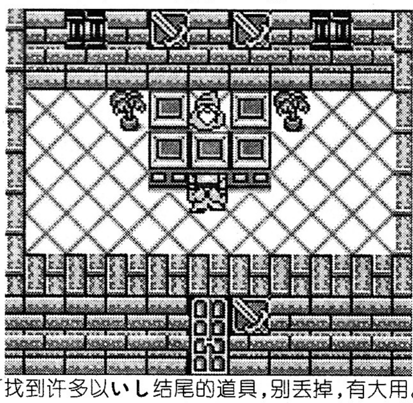
来到海上一座小岛（占地4格）。进入岛上的村子，将通行证交给守卫，第5人离开，**ディオール**再次加入。进入异次元入口，来到异次元空间，西南方的蘑菇丛中有许多道具，包括重要道具**まがたま**。进入附近山洞，发现是一片沼泽（会不断减血，注意回复）。先别急找出口，此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色卵形入口，进入后发现是个秘密宫殿，在此可找到**メビウスほう**及**せいみるオイル**。找到出口，来到一处村庄，但无论哪个村民，一交谈即开战。其实只要使用第5人魔法**メタモル**，将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后，往西至两座并排的塔，在塔内拿到了**かがみ**。继续往西，至桥处与守桥怪物交谈，骗过他后上桥，离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后，得到了**つるぎ**。而后去村东南方的山洞，见到头目**ボルボック**，此时**ディオール**出现，破坏了机器，众人则与头目战斗。胜利后得到**ひこうエンジン**（最强马力的引擎），而后**ボラージェ**加入，这时又能登上飞船了。回飞船，若手头有**ムラマサ**，可与武器商交换得到**まさむね**（剑）。打几战之后再去见武器商，他会用**つるぎ**、**かがみ**及**まがたま**造出一把剑**くさなぎのけん**，至此三把最强的剑全部到齐。至于剩下一人的武器可用**ソロモンソード**代替，威力也很强，而防具商则会把**ちょうごうきん**打造成**イージス**。

乘飞船至左下角（异次元出口下方）一个群山包围的山界（所以得乘飞船去），来到山顶一个类似回复点的机关处，踩动机关，于是飞船前来，众人赶紧逃到水底。飞船将山峰轰开，出现一条水路，找到一个扶梯上得岸来，来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关，通过踩动可改变隔壁房间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下，正好落在一楼水池中的台上。进入其上的旋涡内，继续前进，途中打败了**テイール**后，便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**（哪儿见过?），与之战斗，此时他不会攻击，放手攻击即可。随后**ラクナ**出现，将**ソール**吸入体内，这才是真正的大魔王，能否打赢看你的水平了（在与**ラクナ**的战斗中，当它少了一定的HP后，飞船赶来援助，而后它还会变一次身），之后就是大结局了。

要点及秘技

本游戏共有5大种族：人类、怪物、半人兽、超人机器，当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件，可变成各个状态。值得注意的是，吃零件时千万看仔细，一旦吃错会变成机器，HP只剩下可怜的一点点，MP更为0，死路一条。

迅速增长攻击力、HP：此技且不需刻意练级。先令某一人吃下零件，变成超人系**サイボーグ**，而后去购买现代武器（有弹药限制，用一次少一发的那种）。每次只买一发，装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后再买，再装备（会发现原先增长的HP、攻击力还保留着）。再用掉，如此可迅速增长，且增长幅度随武器优劣而有大小不同，从最初的**かえんビン**（燃炸弹）、中期的**さいるいガス**、直至异次元世界可买到的究极武器**かくぼくだん**（核武器）。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是：HP绝不止999，攻击力也不止99，只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右；攻击力么，装上最强的剑，打大魔王，一击2200点左右，会心一击更有4500点！



◀锻造武器，是游戏中重要的一项。

好用的武器：パイルドライバ，25000元一件，超人系适用。随攻击力增加而增强威力，可用至最后的异次元，最强状态时一击1300点左右。

关于宝物：在游戏中，可找到许多以**いし**结尾的道具，别丢掉，有大用。在后期，飞船内的商店处，可用来交换强力的装备，甚至通过两两不同组合，炼出强力的魔法来。

关于魔法：本游戏中，主角们的魔法并非通过练级学得，而得去魔法屋购买，或根据剧情得到，必备的为以下：**クアル**，回复HP，1级；**クアルラ**，回复HP，3级；**クアルガ**，回复HP，5级；**テレポ**，次元魔法，用于从迷宫中脱出；**エスナ**，解除一切异常状态；**ヒーラー**，全员回复HP。

文/毛云　责编/PINSER

NAMCO 名作剧场 VOL.2

辉煌昨日 手中重温

NAMCO 在 PS 上的“名作博物馆”已经出了五集了，在 GB 上是第二次出击。4 款加入了新元素的名作在那遥远的（相对于本人而言）FC 年代可是超级出名的啊！下面我们便来看看它们究竟是何方神圣吧！

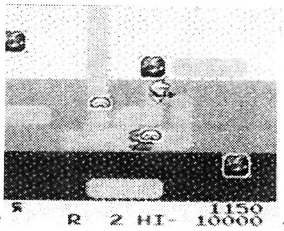
GB	厂商 NAMCO	类型 ETC
	容量 4M	发售日 96.11.29



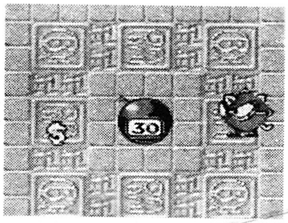
叮当 1&2



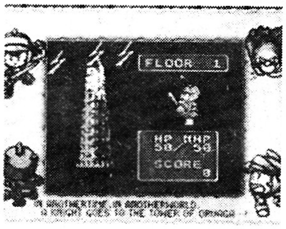
身背空气枪的叮当，在地下将火怪等形象可爱的怪物注入空气使之爆裂，或是引导至岩石下方一举全灭，这样就能使游戏顺利过关。二代中除了会追加攻击道具外，舞台的过关方式也完全不同，主要是要收集钥匙。而每通过十个舞台就会与 BOSS 进行战斗。



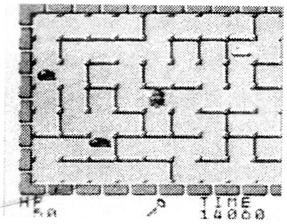
▲掌握时机使岩石落下，并一举打倒敌人。（落石计？）



▲对 BOSS 之战就是这样的。



▲勇往直前，向塔顶进军，妖怪们，等着我吧！



▲看似复杂的迷宫其实并不难喔，快努力吧！

迷宫塔

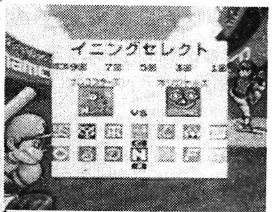
为了救出被恶魔绑架的凯依，主角吉尔必须要善加利用各种道具，并要打倒敌人前往高塔的最高层。

在各楼层中都有限制的时间，如果超过时间限制，体力就会下降，所以你一定要在舞台中快速移动啊！

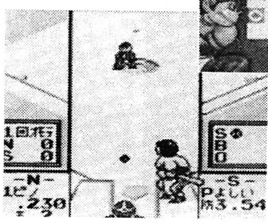
职业棒球 4



也许你对职棒不会太感兴趣，确实在中国它不是很受欢迎，而在日本它可是十分受“宠爱”的啊！本款 GAME 不仅使用了实际的选手，还有最新的资料呢！这里就不详细介绍啦！



▼要注意变化球，并正确掌握时机挥棒。



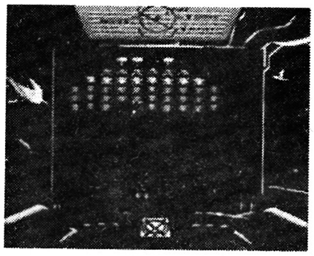
▲在公开赛中共有 14 队可以选择，挥起你的球棒吧！





小蜜蜂

这个吗，相信我不介绍大家也知道啦，它就是射击游戏的开山派人物—《小蜜蜂》。想当年就是它与胞弟《大蜜蜂》（为什么小的却叫“大”呢？）一起称霸江湖的，至今说起它许多人恐怕还津津乐道吧！



▲虽然图像黑乎乎，但保证你一眼就能看出这是什么，对！它就是《小蜜蜂》。

责编/SHADOW PHOENIX

国产中文游戏万花筒

完全国人制作的大型电脑光盘游戏

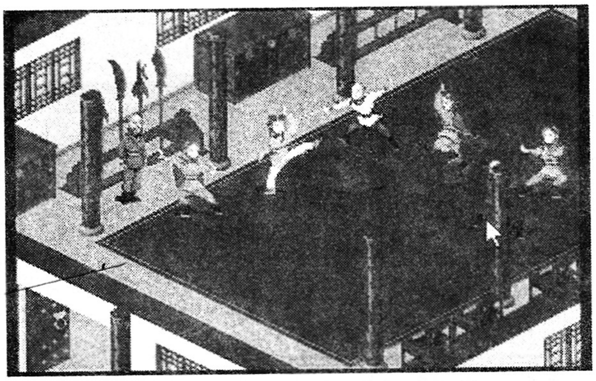
《禁烟风云》

PC		
	机种：PC486 以上	硬件要求：4M 以上内存　CD—ROM　声霸卡
	分辨率：320×200×256 色	运行环境：DOS 及 WINDOWS
	操作方式：KEYBOARD 或 MOUSE	类别：RPG　　厂商：外星科技

历史沧桑。150 年前的那场鸦片战争，割地赔银，让中华民族蒙受百年之耻，让中华儿女至今仍扼腕不已。恨外敌入侵，怨清廷衰败，叹脊梁太少。97 香港回归，终于令中国人民扬眉吐气，终于给经百年沧桑的中国历史添了光辉的一页。为迎接香港回归，在国内游戏软件开发界享有盛誉的外星电脑科技有限公司继推出 8 位游戏《林则徐禁烟》之后，预计又将于 97 年暑假期间推出大型电脑光盘游戏《禁烟风云》。

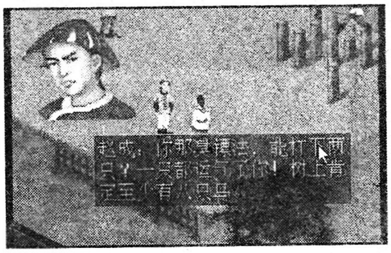


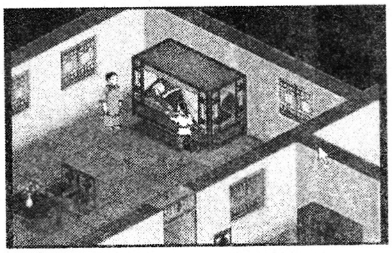
故事讲述了清道光年间，一个自幼习武的少年徐水恩因恨杀毒害其养父的鸦片贩子而流落武昌，幸遇湖广总督林则徐之女林普晴相救，为谢相救知遇之恩，他西去天山为林则徐取得戒烟药方，后为林则徐满腔禁烟之正气所感，遂追随林则徐北上京城面奏皇上，南下广州张罗禁烟，由自发而自觉地走上禁烟之路。

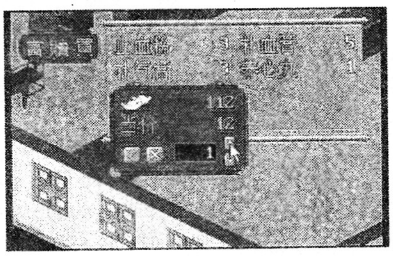


在这一款 RPG 游戏中，玩家扮演主角徐水恩，内拒穆彰阿，毙毒枭张全贵；外抗义律，闯敌舰拉茵号，终成虎门销烟之惊世之举。游戏虽采用单线索剧情形式，但随着游戏剧情的发展，玩家会发现，穿插其中的多个分支线索会令游戏妙处迭现。并且，由于多分支线索的采用，玩家会感觉到，每次都会有发现新大陆的惊喜，也许即便同一事件，玩家所采用的线索或所走的路线不一样，结局也会炯异。

剧情发展与矛盾冲突是 RPG 游戏进行的关键。禁烟风云剧情中所体现的矛盾纠葛错综复杂，令玩家玩不释手。徐水恩，这位曾是反清复明的天理会领袖的后代，生身



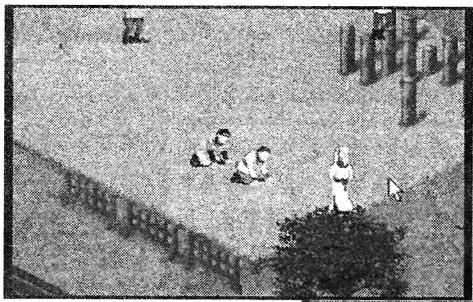


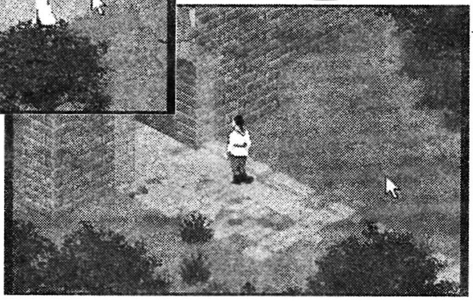


禁烟长路千古壮举耀中华

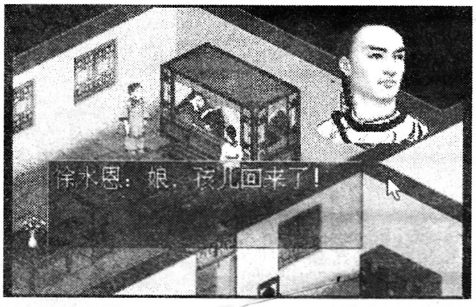
风云之旅英雄战气灭外患

禁烟





母亲因反清而遭清廷杀害，而养父母却又为鸦片所害。禁烟乎？于杀母仇人为伍，不禁乎？愧对养父母，是谓进亦忧，退亦忧。



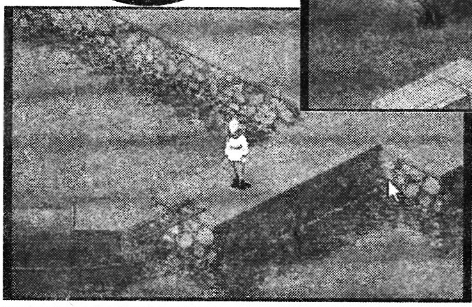
与西域蹁跹女侠李红嫣有指腹为婚之约，自己对她也心怡已久，然终究无缘；名门闺秀林普晴于自己有救命之恩且暗恋自己多时，而自己终无感觉。情义理信？悲欢离合？开发商将这一系列矛盾冲突直接推向玩家，让玩家直接去操纵，直接去面对解决……这也许正是游戏的精彩之处。

游戏采用国内标准的 320×200×256 色分辨率，加上美工的雕琢，画面十分精美。并且，由于电影蒙太奇技术和回合战斗模式的运用，游戏画面十分行象逼真战斗的真实参与感更强，更富于紧张刺激性。

游戏的音乐以中国传统民族音乐为主，多段主旋律交替进行，美感极强，并且多种音效的配合运用，增强了游戏的真实感。

风云





国产中文游戏万花筒

太空战士Ⅶ

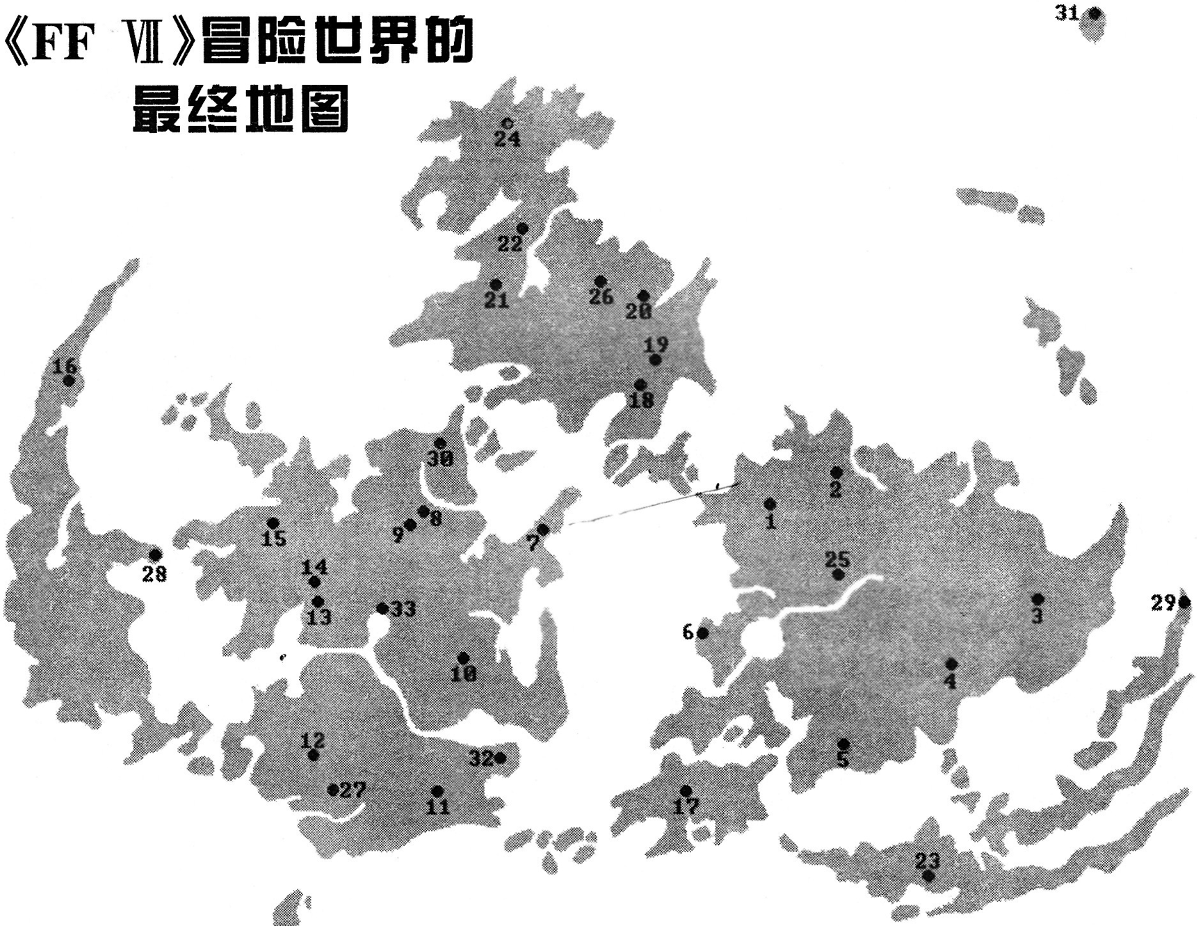
冒险情报 特快专递

《太空战士Ⅶ》冒险研究所又同大家见面了，这次将陆行鸟育成方法等数项研究成果奉献给广大玩家，特别是那些喜爱钻研的朋友，另外还有地图以便查找。以后将向您介绍动人的剧情，愿各位能进一步体味这款大作的乐趣。

PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31



《FF Ⅶ》冒险世界的最终地图



1. 魔晃都市米德卡尔	ミッドガル	12. 星象观测站	コスモキャニオン	23. 海流的村子米迪尔	海流の村子ミディール
2. 卡姆镇	カーム	13. 尼普尔海姆	ニブルヘイム	24. 大空洞	大空洞
3. 陆行鸟的牧场	チョコボファーム	14. 尼普尔山	ニブル山	25. 酣睡者小屋	オヤジ小屋
4. 米斯利尔曼洞穴	ミスリルマイン	15. 火箭村	ロケット村	26. 陆行鸟专家住所	チョコボせんにんの家
5. 鹰鹫村	コンドルフォート	16. 犹太	ウータイ	27. 古老森林	古えの森
6. 安德尔朱侬	アンダージュノン	17. 古代种的神殿	古代种の神殿	28. 魔石的洞窟	マテリアの洞窟
7. 科斯塔海滨	コスタ・デル・ソル	18. 自然主义者村落	ボーンビレッジ	29. 魔石的洞窟	マテリアの洞窟
8. 可利尔东区山洞	コレル山・东	19. 忘却都市	忘らるる都	30. 魔石的洞窟	マテリアの洞窟
9. 北可利尔村	北コレル	20. 珊瑚洞窟	サンゴの谷洞窟	31. 魔石的洞窟	マテリアの洞窟
10. 可利尔禁闭区	コレルプリズン	21. 埃西科尔山庄	アイシクルロッジ	32. 武器职业者的小屋	武器职人の小屋
11. 废弃魔晃炉的丛林区	ジャングル	22. 大冰河	大冰河	33.???	???

《FF Ⅶ》冒险研究所秘技大奉献

陆行鸟培育简述

可爱的陆行鸟几乎成了永远的主角，这回你要尝试着自己动手培育它们了，只是要等到游戏进行到后半段。

●**准备工作**：在拥有陆行鸟前，先得在陆行鸟的牧场买下鸟舍，每个10000元，最多6个。与屋里的老爷爷（**グリン**）交谈即可。此时不能吝惜钱财，没有空余的鸟舍就不能让陆行鸟杂交。

●**选种**：在培育之前一定要捕捉到优良品种的陆行鸟。带上**チョコボよせ**的魔石，去各个有脚印的区域寻找吧。如果捉到了就把它送归牧场，圈在外面围栏里（最多容纳4只）。然后与饲养员交谈，选“移入”，将它放入鸟舍，也只有在这时能看到它的品种。不同种的陆行鸟生出高级陆行鸟的机率也不同，其中**すごくいいチョコボだよ；うん、いい感じのチョコボだね；す、すごいチョコボだよ、これ；まあまあのチョコボだね**四种的机率较高。

●**山チョコボ与川チョコボ的诞生**：当已有了良种的陆行鸟之后，在饲养员处选“杂交”，再选雌（**オス**）、雄（**メス**）鸟各一只，并把**カラブの**实喂给它们（雪原边沿草地上的怪兽**ブラキオレイドス**带着这种实，偷窃或战败它都可得到）。之后就看运气了，山**チョコボ**为淡绿色，可以登山；浅蓝的川**チョコボ**可在浅海和河流里行走。



▲听说它有特殊的实，不能放过。

●**黑衣陆行鸟登场**：培育出异性的山**チョコボ**、川**チョコボ**各一只后，用同样的方法，并投喂一般的实使之杂交，成功的话你就能拔山涉水了。

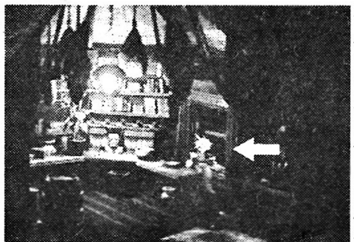
●**千呼万唤始出来——黄金陆行鸟**：首先去雪原捕到**す、すごいチョコボだよ、これ**种的鸟（要与黑鸟异性），然后去**ゴールドソーサー**游乐场的CHOCOBO SQUARE，在左侧管理员处分别登录它与黑衣鸟参加赛跑。这里共有C、B、A、S四个级别的比赛，只有取得3次冠军才能升入高一级。而你需要让它们都达到S级。如果鸟跑的太慢就要通过投喂菜来提高能力（其中**シルキスの**野菜效果不错）。最后让它们杂交，投放**ゼイオの**实（东北小岛树林中的怪物**ゴブリン**携带着），就能得到全能的黄金陆行鸟。

注：培育的成功与否是随机的，要注意存盘。

从我这儿看，培育山、川两种陆行鸟最困难，但最后还是成功了！所以只要有恒心，金色的陆行鸟早晚会成为您的坐骑！

火辣火辣研究成果

●**いんせき魔石**：在星象观测站的药品屋中有一较难发现的通道（如图），由此进入可得**いんせき魔石**。



◀试着走走。入口就在右侧，大胆地

●**老师的礼物**：在尼普尔海姆镇迪芙的卧室内有一架钢琴，上前调查即可进行演奏！如果将迪芙编入出场队员来这里，并按照：×，□，△，L1/R1+△，L1/R1+□，×，□，△，L1/R1+×，○，×，□，×的顺序弹奏的话就会看到迪芙老师给她的最后留言，同时还可以得到迪芙的究极奥义——**ファイナルヘヴン**。

●**克劳德做新娘(?)**：在序章部分古留根屋中选新娘的仪式上，有一种方法可以让克劳德当选！条件是找到：**セクシーコロン、ランジェリー、ダイヤのティアラ、シルクのドレス、ブロンドのドレス、ブロンドのかつら**。

●**咒いの指轮**：为什么海流的村子武器屋中北面的门无法打开呢？不用着急，只要从武器屋门前左行，在天桥另一端房间侧面可以捡到一把钥匙（走过有钥匙的地面会有特殊响声，捡到钥匙后在道具栏中不做显示）。这样，再次调查武器屋中的门，并顺序选①→②号选项，与主人交谈后就可以得到咒**いの**指轮。

●**野菜可以换魔石**：这个愿望你可以在海流的村子实现。只要携带**ミナットの**野菜来到武器屋中，把它喂给白色陆行鸟，那么你就能从它的耳朵里得到**ふういん魔**石。注意，交谈选项应为①→⑤。

●**火箭村的老人**：在火箭村道具屋的门外有一位老人是可以免费提供装备的，每发展一定的剧情后别忘了回到那里与他充分交谈。不过，他提供的装备质量……

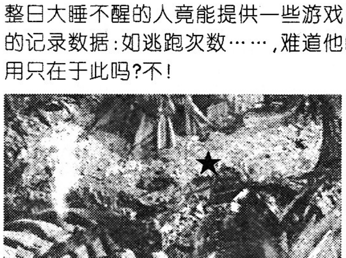
●**尤菲的故事**：当队伍中有了尤菲后，来到犹太附近就会开始一段尤菲的故事……在她再次归队后，将其编入出场队员进入五强圣之塔。这样就会开始尤菲一人与五层守护者的单挑战斗，胜利后的奖赏绝不会令你失望的！

●**被猫咪守护着的魔石**：在犹太村某房间里的居民竟全部是猫？而且在游戏前半段中通向二楼的楼梯也被猫咪挡住了。当发展完尤菲的剧情后才能上至二层取得MP**きゅうしゅう**。

●**扑灭石像山的大火**：要扑灭犹太村石像山（**ダチャオ**像）洞中的大火必须有水神样**のうろこ**这件特殊道具。它就在神罗海底魔晃炉潜水艇旁的宝箱中，当剧情推进至那里便可取得。火灭之后能够得到**ついでにぬすむ**魔石。

●**希望能够重返神罗都市——“5番街ゲートの键”**：这一定是个让大家头痛的问题。其实只需在自然主义者的村子进行爆破定位，寻找对象设为“普通**の**宝”，这样在如图所示位置挖掘即可得到。

●**酣睡者的小屋**：这是很有趣的地方，整日大睡不醒的人竟能提供一些游戏内部的记录数据：如逃跑次数……，难道他的作用只在于此吗？不！

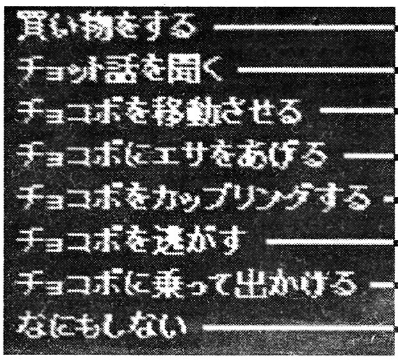


◀图中标明的是五番街钥匙的埋藏点。

●**“古老的森林”简介**：进入古老森林必须借助高等陆行鸟或杀死下文所述的飞龙。古老森林是个带有几分解谜游戏风格的区域。其中有许多宝物等着你去收集，包括一枚唤兽魔石以及**ぜんたいぎり**魔石。

●**追击古え飞龙**：当剧情推进至北部

与饲养员交谈的菜单



- 购买饲料
- 有关陆行鸟信息
- 将外围栏中的陆行鸟移入本室
- 喂陆行鸟野菜
- 交配开始
- 放走陆行鸟
- 乘坐某陆行鸟外出
- 退出菜单

冰原上的封印区打开后，在东方大陆的湖区出现了一只古え飞龙，同它作战，每次我方胜利它总会逃走。不过只要你有相当的耐心就一定能将它消灭（主要在于追击与寻找），从而可以得到克劳德的优秀武器**アルテマウエポン**，并且它的死还会打通前往古老森林的道路，这样既使没有高等陆行鸟也可以进入了。

●??? 洞穴的两次光顾：当拥有高等陆行鸟或潜水艇后，均可到达这个瀑布后的神秘洞穴。首次进入时是一段文森特的身世介绍；离开这里稍长一段剧情后重返本洞穴就可以得到文森特的武器**デスペナルティ**以及他的究极技**カオス**——恶魔卡奥斯的变身！

●海底废弃的神罗飞空艇：废弃飞空艇内部的敌人比较强，不过在其中可以得到唤兽魔石和**れんぞくきり**魔石以及一些装备作为补偿。值得注意的是：在刚进入飞空艇记忆点右侧标有"神罗"字样的墙壁其实为一道密门，不容错过。

●隐居雪原的陆行鸟培育专家：这是一位熟知陆行鸟习性的老者，但就是记忆力不好，每隔一段时间才能回忆起一部分有关陆行鸟的培育方法。可这里的陆行鸟饲料却相当珍贵，而且他养的陆行鸟还会赠给克劳德魔石做礼物。

●风靡全球的"道乐通信"：在世界各地一共张贴着六幅道乐通信的广告，它们的具体位置分别为：①魔晃都市5番街斯拉姆村（**スラム**）某民家二层的墙上；②从正面进入神罗大厦（神罗**ビル**），在一二层中间右侧告示牌的右半部分；③天空游戏场（**ゴールドソーサー**）鬼屋部分城堡入口的左侧墙上；④星象观测站宿屋卧室门外；⑤星象观测站卖武器者旁边的柱子上；⑥犹太村尤菲家里的地下室走廊的右侧墙上。当你看过了所有的"道乐通信"后，前往犹太村的酒馆同老板交谈就能获得多样道具，包括全员回复药物以及六种角色能力上限值提高剂。"道乐"的中文意思指业余爱好。

●四个魔石的洞窟：在前页地图的28、29、30、31号位置各有一个洞窟（31号所在位置游戏中地图未标出），里面分别藏着四块天然形成的魔石，即**ものもね**魔石、**まほうみだれうち**魔石、HP MP **いれがえ**魔石、**ナイツ オブ ラウンド**魔石。不过，进入魔石洞窟必须借助高等陆行鸟。

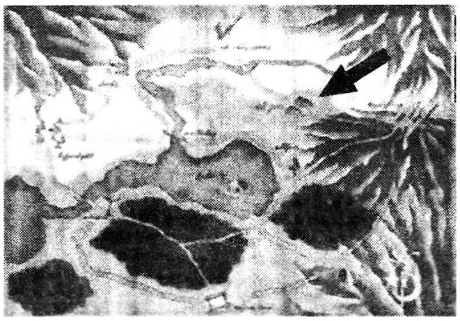
●《FF Ⅶ》交谈花絮——巴瑞特的牢骚：巴瑞特是大家公认的"直爽"性格，因此经常有些令人发笑的对白。在游戏初始阶段我方逃离魔晃都市前往卡姆镇前会重新组队，当克劳德选择艾莉丝和迪芙一起行动时，巴瑞特就会说："我早知道会有这种事……"

（未完待续）

文/地图制作：杨柯来 刘鹏

作者特别致谢北大文理学院 李坦

责编/PINSER



◀大冰河图中所示位置为温泉区。

全部召唤兽收集计划

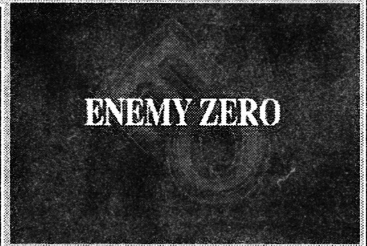
名称	获取方法	备注
陆行鸟与莫克利 **チョコボ＆モーグリ**	在陆行鸟的牧场中，与围栏中的陆行鸟交谈选项（**クエッ**）。	偶尔会召唤出巨大陆行鸟？
希瓦 **シヴア**	在安德尔朱依镇的海滩上击败BOSS，而后用人工呼吸将普利希拉**プリシラ**救活！再次找她即可得到。	冷属性
依夫里特 **イフリート**	乘搬运船偷渡过海时，在机关室内击败BOSS之后即可拾到。	炎属性
拉姆 **ラムウ**	依照剧情推进，从可利尔普里金乘电梯上至陆行鸟骑师休息室后，在地上拾到。	雷属性
泰坦 **タイタン**	在废弃魔晃炉的丛林区中的魔晃炉旁仔细调查，选项（手**をのばしてみる**）。	地属性
奥丁 **オーディーン**	在尼普尔海姆镇的神罗别墅内打开保险柜后会掉出来，保险柜密码见本杂志4月号。	攻击普通敌人与BOSS有两种不同形式，对普通敌人一击必死！
利维亚桑 **リヴァイアサン**	在犹太发展了尤菲的剧情后，将她编入出场员进入五强圣之塔，击败五层守护者即可。	水属性，这就是演示版中的召兽吗？
巴哈姆特 **バハムート**	在古代种神殿中消灭BOSS后可得。	强力的巴哈姆特系列均无视魔防
克加达 **クジヤタ**	经自然主义者的村子进入眠り**の**森后，当视角变为俯视时，会发现周围有一飘动的红色物体，抓住机会调查可得。	复合属性
亚历山大 **アレクサンダー**	在大冰河区的温泉边调查，选项为（**さわってみよう**），随后进入最右侧的**ほら**穴与人交谈，战败雪女可得。温泉区具体位置如上图	圣属性
弗尼克斯 **フェニツクス**	剧情推进至收集魔晃宝石后，在鹰鹫村进行即时战略游戏中击败神罗兵后，于左侧走出观测宅，在建筑顶部拾到。	炎属性，而且带有战斗不能回复
巴哈姆特改 **バハムート**改	进入龙卷的迷宫中，于前进的途中捡到。	魔防无视
哈迪斯 **ハーデス**	取得潜水挺后，在海底废弃的飞空艇中取得。	攻击，并且带有异常状态
杜邦 **テュポーン**	古老森林中取得，大致位置为：行至第三个画面，借助藤条弹上树枝，向右经一连串弹跳即可找到。	天地倒转的强力攻击
巴哈姆特零式 **バハムート**零式	剧情推进至收集魔晃宝石时，成功地追击列车（未撞进北可利尔村），后可得一魔晃宝石。将几块魔晃宝石均安置于天文台上，与右下侧淡蓝色宝石接触，选项（**もっと近くて**……），那么手中的巴哈姆特以及巴哈姆特改就会反应并分裂出巴哈姆特零式。手中无前两种巴哈姆特召唤魔石无法分裂出新的巴哈姆特。	巴哈姆特系列中最强大最华丽的一个
圆桌骑士 **ナイツ オブ ラウンド**	当培育出黄金陆行鸟后，前往31号魔石洞窟即可获得。此魔石洞窟及其所在岛屿游戏中地图均未标出。	究极唤兽具有无法想象的攻击力量！

异灵

异度空间 灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难
——诺查丹玛斯《诸世纪》

《ENEMY ZERO》完全攻略将继续连载。



SS 厂商 WARP 类型 AVG 媒体 CD-ROM×4

四张光盘!96年AVG扛鼎之作!带你走入梦境!

(接上期)

"续航时间:> 地球出发:2059·7·4,X-GIL行星到达:2062·9-2062·11,地球返回:2064·1

渡航时间:> 地球出发:BOLT·S·C,X-GIL行星到达:23456·65412·42422,地球返回:BOLT·S·C

渡航目的:> 捕获行星X-GIL上的神秘生物"异灵",并将其送回地球研究。

紧急对策:> 执行X-SA特别程序:在紧急情况下,不惜牺牲所有船员,也必须将异灵送回地球。"



"不惜…牺牲…所有船员?!"劳拉呆住了,她不敢相信自己的眼睛,但是电脑上的文字明白无误的告诉她,这就是事实。

没有生命。从一开始,当他们决定派出这支考察队的时候,就根本没有考虑要让组员平安地返回。他们对异灵的能力与破坏力知道得清清楚楚,但是却对队员们守口如瓶!劳拉的心一片冰凉。

她慢慢地站起身,仿佛虚脱了一般,无力而柔弱。接下去该怎么办?她不知道,也不想知道。

戴维…劳拉的心一紧,毕竟这世上还有一个她牵挂着的、也牵挂着她的人,戴维是她的希望。也许他知道该怎么做?

劳拉不再犹豫,转身来到了电梯前。她记得戴维和乔治都住在5楼,刚才的网络电话中,戴维明明白白地告诉她自己无碍,他们应该都没事罢?三个人比一个人要强得多,她的心略略有些平安了。

劳拉不知道,她实在安心得太早了。

5楼,漫长的通道。劳拉忽然决定先去找以下乔治,虽然这个古板的日本人有点令人讨厌,但是也许他会知道一些异灵的秘密,哪怕是一丁点儿才好。

劳拉打开右面的舱门,门"通"地一声开了,房间内静寂无声。一个身躯木然坐在电脑前面,一动不动!

"乔治!"已经经历了太多恐怖场面的劳拉再也受不了刺激,她惊呼了起来。

电脑前的那个男人…肩膀动了动,回过头来,上帝保佑,总算他还没有遭到不测!

"劳拉!是你!总算没事…"古板的日本人的眼里仿佛也有了泪光…

异灵原来是X-GIL星球上特有的一种生物。它具有强大的杀伤力,而且不能为人类的肉眼所见。数年前,曾经有一艘失事的地球飞船追降于X-GIL,在遇难前传回地球的报告上,船员明白无误地描述了这种生物的特征与巨大的能力。这引起了军事集团的注意:如果将这种生物用于战争或其他特殊战场,将会起到多大的作用?!于是,他们制订了这个秘密的捕获计划,派出劳拉他们,以科学考察为名,把这个神秘的生物带回地球。

劳拉不再做声。一切都是那么出乎她的预料,这简直就是一场恶梦。

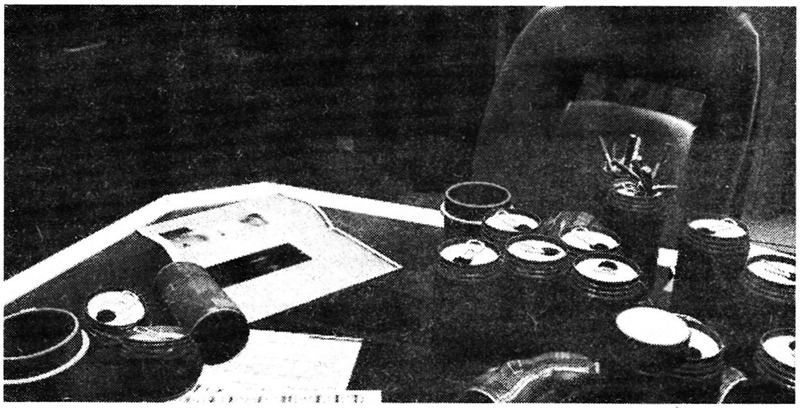


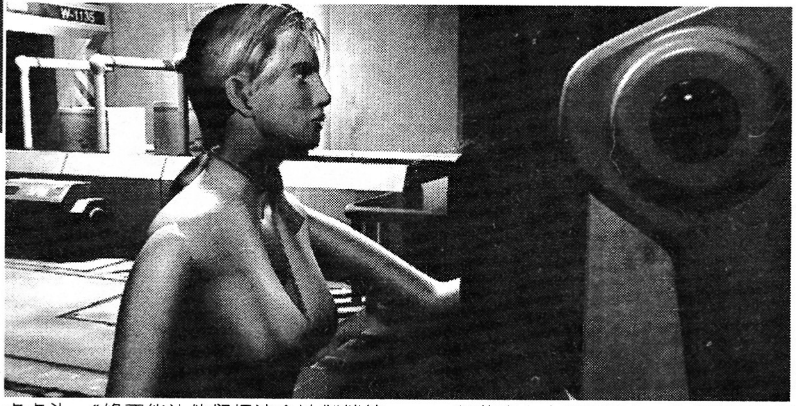
乔治注意到了她的神态,于是打断话头道:"你还没有去看过戴维吧?他在隔壁舱室里。"

劳拉默默点了点头,转身离开乔治的房间。戴维的舱室正在对面,她轻轻地打开舱门…戴维!他正站在门口。

劳拉的喉咙噎住了。她有满腹的委屈,但是不知道怎么说。她呆呆地凝视着戴维,戴维也凝视着她,一动不动。渐渐的,劳拉的双眼湿润了,一行热泪从她的眼角流出,慢慢地流下她的眼眶。

"戴维!"劳拉扑向戴维的怀抱,戴维把她紧紧地搂在自己的臂膀之中。千言万语,化做了深深一吻!





点点头。"绝不能让他们把这个计划继续下去。如果把异灵送回地球，给人类只能带来灾难。"戴维深情地望着自己的恋人，"我要去把它们消灭掉。"

劳拉没有阻拦。她知道若是戴维下决心要做一件事，是没有办法阻拦的。她只是默默地送开手，目送着戴维离开。

"对了，有些东西在这儿。"戴维打开舱门时，忽然对劳拉指了指自己的头，"万一我有什么不测，也许对你有用。"他转眼消失在门口。

劳拉不明白戴维的话。突然的，一种巨大的恐怖袭上了她的心头，但是她不知道究竟为什么！

难道这一切都是骗局？

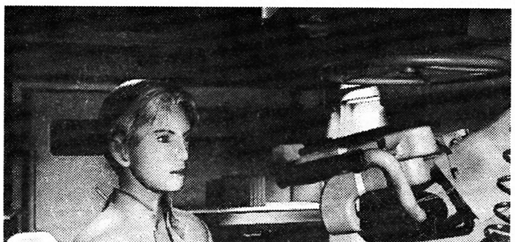
戴维的舱室干净而朴素。这样整洁的男子，在劳拉的记忆当中还未曾有过。在床头的柜子上，一张劳拉的美丽照片静静的躺在那儿。一霎时，劳拉仿佛悟到了什么似的，把照片揣入自己的怀里，到乔治的舱中充电之后，便匆匆地向外奔去！

"戴维！等着我！我来了！"

"夏"的地下室，如"秋"的仓库一般阴暗潮湿。一进入大门，劳拉的耳边又响起了那熟悉的警报声。这更增加了她的担心和痛苦，担心戴维难逃此劫。

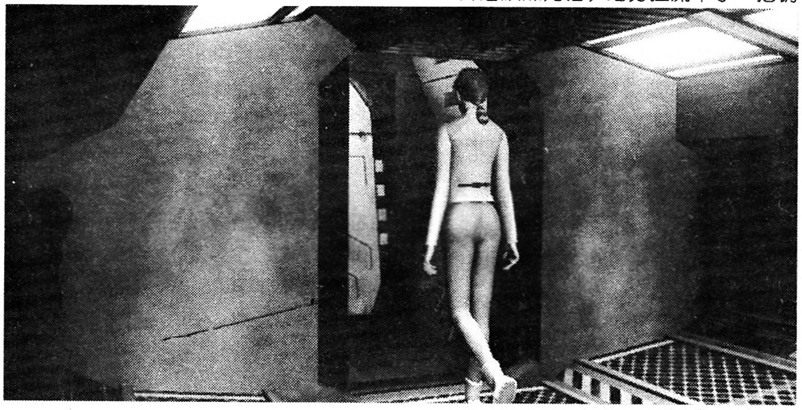
丰富的经验使得这只异灵不再能够成为劳拉的对手。消灭它非常简单，但是…

但是劳拉依然来晚了。



她的心上人倒在地上，生命已离他而去。劳拉不敢相信自己的眼睛，不敢相信地上那个冰凉的身躯，就是刚才还给与她热吻与深爱的那个男人。

她一下子便明白了金芭莉当初的感觉。她欲哭无泪。



但是没有血－确切地说，没有很多血。劳拉有点奇怪。这显然与前几次情况有些不同。难道是异灵改变了攻击方式，还是戴维……

她没有再想下去，而是蹲下身子，检查起戴维的尸体来。就在戴维已经失去了一半的头颅上，赫然露着大量电路和电脑芯片！

戴维是合成人。

劳拉的恐惧得到了证实。一切似乎都在和她开玩笑，都在和她作对。她最心爱的人死了…他是一个合成人…他的感情究竟是真？还是假？

"有一点东西在我的脑子里，也许对你有用。"劳拉回想起戴维所说的最后一句话，她的眼泪有忍不住流了下来。她伸出手，颤抖着从戴维的头部抽出了那块芯片。

劳拉本来想直接回到5楼，但是她突然想起来夏之塔的总电源还没有开启，于是又来到了6楼。一只异灵在电力房前等着她，但是劳拉干净利索地把它干掉了。根据戴维生前的指示，劳拉把电源开关依次调整到180度、270度、0度和135度，随着一声巨响，整个夏之塔的电源完全为之恢复！

沮丧的劳拉回到了乔治的舱室。她把芯片塞进电脑中，正准备仔细查看…突然，"哐"的一声巨响，一只异灵突然闯了进来！

劳拉无处可躲，自己的咽喉仿佛被捏住，她张开嘴要喘气、要呼喊，一根看不见的管子闪电般塞入了她的口中！

一股浓重腥味遍布劳拉的全身，她感到浑身无力，异灵的绳索越勒越紧，她已经快要窒息了…

"砰砰！"在这千钧一发的关头，乔治闯了进来，他两枪赶走了异灵，劳拉重重地跌倒在底板上。

"我…究竟…怎么了？"劳拉低声问道。

乔治默然无语，给劳拉流下了一把钥匙，"去罗尼的房间检查一下身体。恐怕…"

这究竟是怎么一回事？！

那个该死的恶魔把种下在了劳拉身上！它居然想借人类的力量来繁衍它的后代。劳拉的心已经破碎了。这是一场梦，一场真实、残酷，而又不可思议的恶梦。

她绝对不能让这个恶梦继续下去。

"即便是牺牲全组人员的生命。"劳拉又回想其秘密档案中的那句话，她已经决心这样做了，但是绝不是为了把异灵送回地球。她要把这一切都毁掉，乘这个恶梦还没有来到地球时，把它从宇宙中彻底抹杀掉。

劳拉重新来到罗尼尸体的身边，在他的身上和头部找到了两张磁卡。她乘着电梯下去，两眼充满了复仇的火焰。

2层！这是最后的终点吗？戴维、金芭莉、帕克……劳拉想到了很多，又好象什么也没想。

劳拉打开了舱门！

（未完待续）

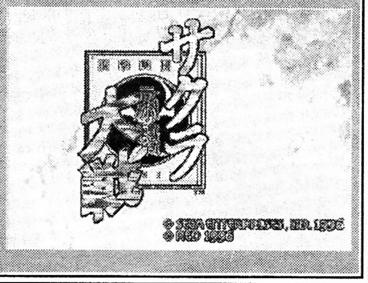
特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER

樱大战

偶像剧团
帝国华击

如果评选 96 年度最佳游戏，《樱大战》当属有力的竞争者。它长期雄踞日刊《ファミ通》的票选榜首位，至今不败，恐怕只有《FF7》能打败它了。至少在 SS 上除了《VR 战士 2》以外，还没有游戏能象《樱》那么长久走红，感动那么多的玩家，具有那么长久的魅力。不知有多少玩友因《樱》而买下土星。

SS	厂商 SEGA	类型 AVG＋SLG
	媒体 CD－ROM×2	

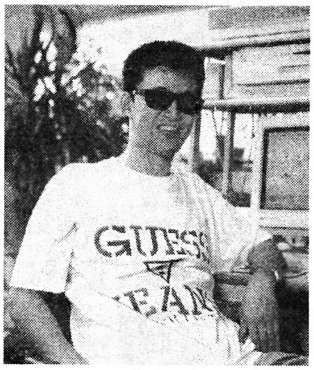


超强的制作阵容，令游戏具有超一流的品质！

《樱大战》的构成脚本，是由名作家灵掘梧编写，这位作家在日本有相当的书迷，著名的作品是改编为漫画的“猎爆一族”；而人物设定则由著名畅销漫画家藤岛康介担任，藤岛在日本几乎是被许多书迷当作偶像般地崇拜，其代表作“ああつ女神さ”（Ah！My Goddess）、“逮捕”（You are under the arrest）在日本的销路非常好。

长期以来，游戏机的动画再生功能一直是各大公司亟欲解决的问题。而《樱》的动画作得非常流畅，在分镜上也看得出做了缜密的设计。某些玩过的玩家可能会批评，游戏在视点拉远时不时出现模糊的场景。但就 SS 的设计而言，并没有在系统内部加装动画压缩晶片，所以这点是可以理解的。在《樱》中担任作画监督的松原秀典先生是动画版“ああつ女神さ”原作画监督；而担任音乐监督的田中公平，也是位多产的名作曲家，在专业的领域上算是个中翘楚。

在游戏穿插大量动画，已是最近不论电脑或是游戏机上的大趋势。《樱》也不例外，其最大的魅力就在大量的动画以及动听的音乐上。田中公平的音乐巧妙地结合了各国的民谣及日本乡土民谣，从而创造出全新的曲风；而藤岛康介的人物设定也摆脱了他长期以来被评为“人物一流、故事二流”的窠臼，而展现出过人的风采。



▶藤岛康介在《幻想传说》中得到成功的经验之后，第二次进军游戏界就又取得了骄人的成绩。

讲到这里，当然不能忘记担任制作人的广井王子先生，身为 RED 的领导者、又是著名的游戏《天外魔境》系列的创造者，这回他也担任了《樱》的总执行制作。以他为首的制作群，忠实地调和了游戏整体的感觉。不仅如此，其背后的制作心血也颇为惊人。我们从日本订了一本厚厚的设定集，里面的内容非常详实。令人感到一部娱乐大作并不是一蹴可及的。

在角色的配音方面，真宫寺樱是由横山智佐小姐担纲，她在“天地无用”里曾饰演颇受好评的砂沙美一角。而饰演神崎堇的富泽美智惠小姐是曾在《美少女战士》里扮演火野丽的著名配音演员。其余还有高野鹿、田中真弓、裕崎ゆり子……等人演出，称的上是人才济济一堂。

此游戏故事背景是太正时代的日本（不是历史上的大正时代），为了对付年龄超过 400 岁的怪僧天海建立的妖术集团“黑之巢会”，日本政府成立了“帝国华击团”这一个秘密机关，在太正十二年任命总指令长官米田一基、副指令官藤枝雅美为负责人。



◀横山智佐小姐留着与樱一样的发型，就连脸型也有点象呢。

所谓的“帝国华击团”分为“风”、“梦”、“月”、“花”、“雪”等 5 个部队，其成员全部都是具有灵性的女性。而玩者所扮演的大神一郎少尉所率领的降魔迎击部队花组的组成也不例外。表面上这些少女是大帝国剧场的歌剧明星，而以帝国“歌剧”团的名字每天演着歌剧。但是，当出动命令下达，他们就成为打击黑之巢会的帝国“华击”团，简称“帝击”。

攻略基础

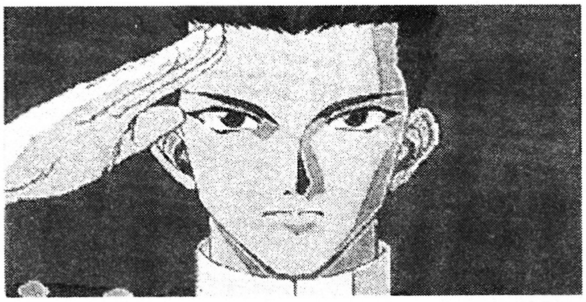
这游戏是由两个主要的部分组合而成；而我们所面对的问题，主要是可以作 SAVE 的地方实在太少，只有在冒险上半部完结、冒险下半部完结、战斗开始前及战斗结束后才有；所以如何活用那 6 个 SAVE（主机 3 个，SAVE 带 3 个），便是大家首要注重的事情。

基本上，这故事可分为两个部分：黑之巢会篇（第 1～7 话）和叉丹篇（8 至最终话），而比较重要的章节则是第 7 和 8 两话；在这两话中，你会被要求作出选择，要哪位和你一起作战，又或是和谁出外度过一天，这便会直接影响你在结局时和谁一起；所以 SAVE 可集中在这几处。

而游戏流程大致为“日常生活”→“公演”→“日常生活”→“战斗”。在日常生活里培养的依赖度会影响到其后的战斗，以及下一回的故事。在玩家每次对发生的事情选择处理方式时，游戏采用 LIPS（Live Interactive Pictures System，限时反应系统）来决定故事的发展。玩家必须即时地回答问题或决定行动，而不是象以往在游戏可以想清楚前因后果后才行动。因此玩家的决定方式更接近真实生活，而不象一般的冒险游戏常被批评缺乏互动性。

其实游戏最大的意义并不在如何打倒敌人，因为即使在战斗画面时，仍有不少的 LIPS 出现。而制作群又刻意降低了战斗的难度，大部分的玩家只要不做出太离谱的指示，应该都能获胜。

性格各异的女孩们该怎么对待呢?大神君,加油呀!



大神一郎

出生日期:1901年1月3日(20岁)
血型:A
出身地:橡木县
最讨厌:不认真的人
必杀技:狼虎灭却——快刀乱麻、狼虎灭却——无双天威
基本数值:攻14,防14,移3
后期数值:攻21,防18,移3



真宫寺 樱

出生日期:1906年7月28日(17岁)
血型:A
出身地:宫城县仙台
最讨厌:打雷
必杀技:破邪剑征 樱花放神、破邪剑征 百花撩乱
基本数值:攻7,防6,移3
后期数值:攻12,防9,移3



李 红兰

出生日期:1906年3月3日(17岁)
血型:B
出身地:中国北京
最讨厌:纳豆
必杀技:豆钉机器人、圣兽 ROBO
基本数值:攻6,防4,移2
后期数值:攻10,防7,移2



玛莉亚·塔奇芭娜

出生日期:1903年6月19日(19岁)
血型:O
出身地:俄罗斯
最讨厌:被问及有关自己的事
必杀技:冻土女神、极地雷击
基本数值:攻9,防2,移3
后期数值:攻15,防5,移3



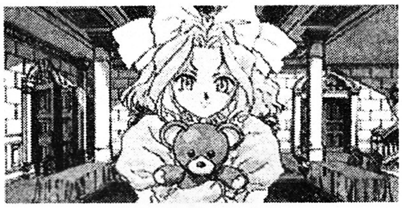
神崎 堇

出生日期:1907年1月8日(16岁)
血型:B
出身地:神奈川县
最讨厌:蜘蛛
必杀技:神崎风座流 蝴蝶之舞、神崎风座流 凤凰之舞
基本数值:攻7,防7,移2
后期数值:攻12,防11,移2



桐岛 神奈

出生日期:1903年9月7日(19岁)
血型:B
出身地:冲绳县
最讨厌:蛇
必杀技:一百林牌、四方攻相君
基本数值:攻11,防6,移3
后期数值:攻17,防10,移3



艾莉丝·夏特普里安

出生日期:1913年7月5日(16岁)
血型:AB
出身地:法国
最讨厌:战争、孤独
必杀技:艾莉丝的玩偶、艾莉丝的香熏
基本数值:攻6,防8,移2
后期数值:攻10,防13,移2



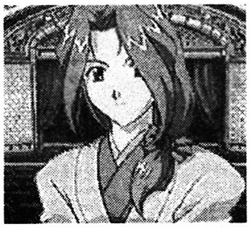
米田一基

出生日期:1861年4月1日
(62岁)
血型:B
出身地:东京都
最讨厌:顽固的人



神原 由里

出生日期:1903年
(20岁)
血型:O
出身地:静冈县



藤井香澄

出生日期:1901年
(22岁)
血型:A
出身地:茨城县



高村 椿

出生日期:1908年
(15岁)
血型:B
出身地:东京都浅草



藤枝雅美

出生日期:1899年7月
31日(24岁)
血型:AB
出身地:东京都
最讨厌:恶

帝击，铲除黑之巢会！头疼，生怕顾此失彼……

第一话
帝都·花之华击团

首先，请即刻就任以下之部队队长之职：

帝国华击团

降魔迎击部队——花组

此乃本部之机密守备任务，速至上野公园会合。

帝国陆军中将
米田一基

我的直属指挥将此命令书递在我的面前，沉声说："即刻就任吧！"

我立正，敬礼道："是！大神一郎必誓死达成任务。"

指挥官："帝国华击团乃机密之地，详细情形，该团指挥官会告诉你的，OK！赶快到上野公园吧！"

上野公园。面前有个穿粉红色和服的女子，一头乌黑漆亮的秀发，用红丝带札起马尾，看到我身着军服，有些神秘的走上前来，细声道："呃……是大神一郎少尉吗？"

"啊！我是真宫寺樱！米田中将命我前来和你会合！"

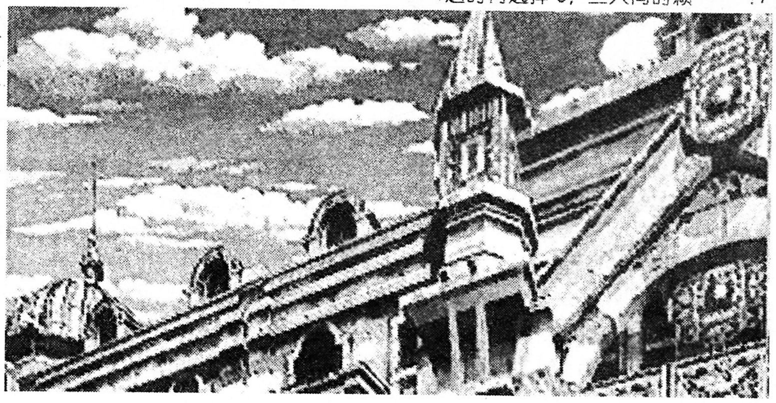
看着她的浅浅笑容，我有些难以置信地问道："你……你是帝国华击团那边派过来和我会合之人？"

樱浅浅笑道："是的！我是帝国华击团、花组真宫寺樱。OK！我们该到大帝国剧场报到了！"

"剧场……？我没听错吧？"我立刻道："可是……我有任务在身呀！"（选择1……任务中的指令！）

樱笑道："那儿就是部队的秘密指挥所！"

和樱从大门口走进去，见到那气派的玄关，不由得令人赞叹起来。



▶好气派的帝国歌剧院。

樱突然回过头道："啊！大神少尉，米田中将在支配人室中等你呢！"随即自顾自地走开。

我只好自己在迷宫似的剧场中，寻找支配人室的所在。

正向前进，却听见一声尖叫："快来人呀！快来帮忙呀！"

听声辨位，象是由左侧食堂传来的声音，我急急奔去。

"我的叉子掉了，去帮我拿支新的来，快点！！"（选择2）

拐个弯，长廊的尽头有扇门，那儿就是米田将军所在的人事支配室了吧？（将光标移至门上）

"报告，海军少尉大神一郎，于12：00接到人事命令，随即向长官报到！"

"嘿嘿，那个……那花小路伯爵你有没有听过呀？"只见面色潮红的糟老头，手拿着酒杯，大舌头地说着："这……这里是大帝国剧场，别跟我来这些乱七八糟的礼数，来……喝一杯！"

我急急拒道："不……不！我早上不喝酒的。"（选择2）

"米田中将，您是战略博士……"未待我说完，他一挥手打断我的话道："那是从前的事了，现在我是帝国剧场的负责人，没事就爱喝两杯。"

我正色道："将军，我自海军转入帝国华击团，是为了保卫帝都，维持和平……"

米田："去，你现在的任务是换下你那身军服，然后去门口撕票，什么秘密不秘密的部队，胡说八道！"

米田一挥手，我便退出支配人事室。

这时樱和艾莉丝竟同时出现！

"看见我就要跑吗？"艾莉丝瞪着我说。

"没有，还要跟你请教售票口在哪儿呢？"（选择2）

（这时再选择3，"二人同时赖……"！）

两人带着我到达售票口处，我还不及谢她们呢，她们便要离去，我急道："请讲一下，工作内容有哪些吧！"（选择1）

这时樱有些迷惑地说道："工作内容？到售票口来就是把票撕一撕呀，没什么困难的呀？"

"不会吧！这不是个秘密任务吗？"

樱和艾莉丝见我在发呆，也未加理会，自顾自地走开。（连续二次选第一行指令，会得到一封信，出现小孩子再选第一行指令，或不答、等时间过）



你可在商店和椿相识，顺便买下樱的相片，在第二部分将有用。

在一楼走廊，会有人掩着你双眼，你要答是樱（选择2），然后问她有恋人吗（选择3），便可增加好感。

堇房间不要打开门（在外等候），之后给她信（选择3）。

走到支配人室，"哦！是大神呀！怎么样，还习惯吗？"米田仍然捧着酒杯，含混不清地对我说着。

我双手一摊："太奇怪了，高傲的女人、小孩，还有这个剧场，这……这怎会是秘密部队呢？我……我不是来接任秘密部队——帝国华击团的队长的吗？难道，我接的命令有错，还是我走错了地方？"

米田指指头上的匾额道："看看上头的字吧！"

我抬头一看——帝国歌剧团！

米田笑道："很秘密哟！我们的收入全都直接供给国家作为各项研究经费的，够神秘了吧？"

我宛若被雷轰，默然不语的走出房间，脑海一片混乱。恰巧樱于此时出现，当下麻烦她带路，我想回房间休息了（选择1）。

临走前，樱似乎有什么话对我说，喃喃说："有时间希望能和你好好聊聊，我……"

我笑道："没问题，只要有时间的话，我们好好聊聊呀！"（选择1）

默默回到房中，细细回想，这一切和我当初的理想真是差太多了。

这时！有人敲了敲我的门。

"啊！樱小姐，这么晚了什么事吗？"

"哦！没什么，想问你愿不愿意参观一

下这儿的环境?”樱笑道。

我报以微笑：“也好！反正这会我还不想睡。”(选择1)

向前走，到的地方是书库，却碰见了早上所见的紫衣女子，当问《罪与罚》作者时，我马上就说了出来(选择2)。

最后到达**ホール**(右下方)，樱有些疲倦了，于是我送她回房(选择2)。

第二天早上，舞台上两人发生争吵(选择1,……两人止!)。



退下舞台，樱跟着走出来，对我说了一些话(选第一行!)。这时警报声大作，樱拉着我的手道：“快，花组华击团出动了，快走吧!”

这时樱、艾莉丝、神崎、玛莉亚等，已着上战斗服装，一字排开：“帝国华击团·花组，全员集合完毕。”

米田道：“近来出现多起魔装机兵破坏帝都之事，我们已查出乃是黑之巢会所策动的计划，现在的任务，便是拦截住这次的恐怖行动，地点就在上野公园。”

战场状况：胁侍×8: HP80，无必杀技，攻9，防8，移4；头目神威:HP300，攻15，防12，移5，无必杀技

目标：神威击倒

第二话

敌人名为黑之巢会



▶黑之巢会的四大死天王。

差不多是开演的时间了，艾莉丝说道：“有一个人要回来了呀!”

我笑问：“是谁呀?”(选择1)

就在这时传来一阵爆炸声，一个女人问道：“这里……是大帝国剧场吗?”

“是……是的!你……不要紧吧!”(选择1)

“是！我是李红兰，帝击花支部转任本部，请指教!”看她的样子，应该没什么大碍了，遂带她去支配人室(选择1)。

在支配人室处，碰见樱，互相介绍认识后，红兰突然问道：“对了!觉得我怎么样?”(选择“……仲良……”那一行指令)

突然来这么一下，我笑道：“呃……大家都是好伙伴呀!”

“那我该怎么称呼你呢?”(选择1)

在见过将军后，便要带红兰去她的寝室，途中遇到玛莉亚，看她穿戴，好象是准备上台演戏。

果不其然，她说道：“来帮我搬点东西吧!”(选择1)

这时红兰先行离去，转身又碰到神崎(选择1)。

回到房中稍事休息，正想要往舞台去时，有人敲了敲我房门(选择1)。

开门一看，竟是红兰(选3、2、3便可)。

她神神秘秘地说道：“我有一件事，待会你到我房间就知道了，你一定要来哟!”

到了红兰的房中，她拿出一副花牌(三战二胜制!)。

这时睡意全消，见**テラス**处有人影闪过，遂走向**テラス**，见是玛莉亚。本来愁眉的她，见到我出现后，竟开心地说：“啊!你来的正好，帮我个忙好不好?”(选择1)

第二天，听说有演出，遂往舞台而行。

没想到正演到最高潮时，樱一个失误，整个舞台在刹时间面目全非，台上台下，嘘声一片(选择2)。

更糟的是，轰隆一声，舞台上传来一阵爆炸的声音，整场戏便在混乱中落幕。

望着残破的舞台，当神崎冷冷地问我是不是要帮忙修理时，我一口应允(选择1)!

这时樱笑着向我走来，说道：“我们一起作吧!”(选择1)

“我听说……”(接下来全选第一行指令!)

又剩我一人在那里，敲啊敲的，一个不小心，铁槌正中食指，痛得我叫了出来。

“痛吧?让我看看!”雅美突然出现。

我呐呐道：“不……不用了!”

那女子微微一笑，抓着我的手，轻轻吸吮着我的手指。

回头只见樱怒容满面地瞪着我，破口大骂了几句，掉头就走。

你一定要上房间找她(选择2)，向她道歉(选择1)，才能顺利过版。

一早醒来，警报大作：“帝国华击团·花组，全员集合完毕!”我向米田将军报告!

米田将军点点头道：“注意!黑之巢会，正向芝公园袭击中，大神下令出击。”

战场状况：胁侍、足轻×5: 攻9，防8，移4；胁侍·火绳×4:攻8，防6，移5(胁侍的HP皆为80，无必杀技，攻击范围只在前后左右的其中一格而已，而火绳是4格以外范围，要小心!)；蒸气火箭×4: 攻15，防10，移0，HP150，无必杀技，攻击范围是正前方12格。

目标：敌人全灭，注意炮台的狙击，和中心蒸气回复的确保。

首要任务必先破坏炮台，最佳人选是李红兰，因为她的攻击范围最广，而且可以复数攻击(记住李红兰是擅长后方攻击的)!

第三话

我没当队长的资格?!

当售票口之事告一段落，我正要离开，却碰上了玛莉亚，瞧她那一脸的愁苦相，我不禁关心地问：“有什么事吗?”(接下来两次选择1)

她叹口气道：“唉！我做了一个不太好的梦!”

“哦!”我道：“我也常做奇怪的梦，能说给我听吗?”

但她没什么表示，默然向舞台方向走去。

我立时追了上去。

所有人都在舞台上，但我还来不及说什么，已看见一根大柱子就要塌下，我一个箭步窜上去，撑住那柱子，那柱子真……真重呀(选择2)!

“快来帮忙呀!”我双手有些酸软，艾莉丝上前本想帮我，但我的手一滑，眼见柱子就倾倒，却在这时，柱子奇迹也似的停了下来。

我转头一看，竟然还是个女人，真是叫人惊讶!

经过介绍后(选第一行指令)，才知她就是出外修行的桐岛。

这下花组的成员全部到齐了，米田将军也将大家集合在一起，互相认识一番!

这时，桐岛向我提出了挑战(选择2)!

在锻炼室搏斗时，先选第一行下段突，再选第三行腹部防御，接着选第三行上段切。

“不愧是海军士官学校的首席呀！”在切磋武技后，桐岛说着“肚子有些饿了，来！试试我特殊的手艺吧！”(选择 1)

进入厨房，桐岛便要我在食堂待着(这时什么指令也别选，任由时间经过)。

边吃边和她讨论着一些问题(选择 1、2、3)。

在我门口看到一串项链，将之拾起时，玛莉亚急急跑上前来，“原来是你拿走了。”她有些气急败坏地说道。

我摇了摇头：“不！这是刚才拾到的！”(选择 1)

“哦！那……也许是我错怪你了！”

夜半时分，警报大作，紧急集合。

战场状况：胁侍·足轻×8: HP80，攻 9，防 8，移 4；大筒×2: HP80，攻 10，防 4，移 3；ドラム罐: HP80，攻 0，防 7，移 0

头目苍き刹那×1: HP600，攻 13，防 15，移 7，必杀攻击为魅·空刃冥杀

目标：敌头目苍き刹那击倒

当所有喽罗除去后，正要追击头目时，一个小孩跑了出来，为了救那小孩，硬是挨了苍き刹那两刀，也就这个空档，被他给跑掉了……

是在做梦吗？我仿佛见到黑之巢会的人，还有……红兰，他们说要改造我，不……不可能……！

当我清醒过来，我仍在我的房间，所有人都在，真的是我在做梦吗(选择 1)？

这时樱递给我一碗药，不疑有他，一口喝干了：“哇！好苦哇！”我叫了出来？

“是红兰配的特效药哟！”樱说。

“是……红兰配的药！！”我大惊之下叫了出来，眼前一片漆黑，什么都看不到。

“这种药，药效强烈，会有暂时失明的副作用，大概睡个半天就没事了……”

好象是红兰的声音，我不确定，听到一半，我已昏睡过去。

也不知睡了多久，仿佛听见了脚步声，却不知是谁，只感到一只冰冷的手在我额上探了一阵后，又走出去。

是谁呢？

思考这问题的同时，有人在敲我的门，而这时眼前已能看见景象，见来人是桐岛。她对我救出那小孩之事深表赞同，很是关心我的伤势，我呐呐道：“已经没有大碍了。”

没想到，桐岛前脚才走，玛莉亚后脚跟着进来，我还不及问他何事呢？她已破口骂道：“你太鲁莽了，为了一个小孩子，竟让敌人砍伤，你这样太不应该了，你可是个队长啊！身负花组的指挥之责，怎能如此轻率呢？”(选择 1)

我大不以为然地说道：“哼！任谁看到那小孩冲出来都会去救他的。”

玛莉亚冷笑一声：“试问，帝都之千万百姓之命和一小孩之命相比，你认为孰轻孰重？而你竟为一小孩之命就轻己之身相救，若有闪失，岂不造成全队覆灭？”

劈头说了我几句，她便转身离开。

我静静的想，她的话也有道理，叹了一口气，我决定向她致歉(选择 1)！

我走到玛莉亚门前时，里头有争吵的声音。

是桐岛，正和玛莉亚辩论下午的那一件事。正在踌躇时，门开了，可能是桐岛要走出来了，为免尴尬的情形发生，我一闪身(选择指令)躲进了书房中。没料到，眼前一黑，整个人摇摇欲坠，耳朵里响着阵阵的指责声——队长无能、队长无能、队长无能……

被雅美所救。

当下，我还是得找到玛莉亚，向她致歉才是。

但找了好多个地方，她的房间、书库、厨房、食堂、舞台，最后在一楼的门口看见她。

“玛莉亚！”我叫了一声。这时，天空传来狂笑声，苍き刹那竟出现在天际，玛莉亚驾驶光武战机私自出动。

“什么？这……！”我闻言，急急跑向作战室，只见众人已着上战斗服，我犹豫着，不知该不该下令出动。

这时，藤枝副司令步入场中，缓缓对我说玛莉亚在战场上，因判断迟疑，而导致队员丧生之事。

我立刻下令：“全员出动！”

战场状况：胁侍·足轻×15: 防 9，防 8，移 4，HP80；ドラム罐×8: 攻 0，防 7，移 0，HP60

目标：全力救出玛莉亚

当我军将敌人全数都歼灭后，我走近玛莉亚，看看她的状况如何？咦！她竟不在光武机甲内，会到那去了呢？

这时！一只小舟浮现，天际传来苍き刹那的声音：“嘿嘿！要救玛莉亚嘛！大神，你必须单独乘上小舟，我等你，……哈……哈……！”

众人虽然多方劝阻，但为了救人，我仍是踏上了小船向着未知之地而行。

“你果然有种敢一人前来！”苍き刹那阴森森的笑着！

“少尉！！”玛莉亚被绑在十字架上，见我一人前来，不禁失声大叫。

“帝击队长，今天要永远消失了！”苍き刹那阴森森笑着。说完，猝然向我发难！

眼看就要死在他的爪下，这时，天空一阵炮响，轰隆一阵，队员竟奇迹似的出现在苍き刹那的秘密基地前！

在苍き刹那高叫“黑之巢会荣光百世！”之际玛莉亚一枪打爆了他！

第 4 话

暴走！暴走！大暴走！

当工作告一段落，樱从我背后叫住了我：“看见艾莉丝了吗！”她问(选择 2)

“有空的话，来帮忙打扫道具间如何？”我点点头(选择 1)。

“一郎哥哥！”背后传来了艾莉丝的声音！“明天陪我出去玩好吗？”

“艾莉丝想买什么呢？”(选择 1)

“明天是我生日呀！”艾莉丝开心地说。

我点点头(选择 3)。

于是进入楼下的服装间，这时要玩柏青嫂了，只要在 10 回合内，能使积分到达 150 以上即可。

翌日！

我来到艾莉丝的房间前(**アイリス**部屋！)。敲了敲门，艾莉丝打开门，“一郎哥哥，看看我这衣服好不好看？”(选择 1)

我点了点头，便带着艾莉丝出门(选择 1)。

到达浅草桥(选择 2)。

到了要买东西时，请不要太小气，选右边的宝石。

接下来要去公园散步。

到了公园后，艾莉丝提出牵手的要求(选择 1)。

当艾莉丝问起年龄时，回答 10 岁(?)即可！

在电影院中发生的事基本是剧情需要，无论你答任何答案，结果都是一样，影院很快被破坏。

一早想再去找艾莉丝好好谈谈。不料，愈谈愈糟，她一气之下，乘光武机甲向浅草而行，而偏在这时，警报声大作，黑之巢会竟也在这时向浅草桥集结，即刻下令，全员出动。

由于艾莉丝正在气头上，再加上光武机甲的威力，浅草周围的建物可遭了殃。

所以，战端初期，先要决定是先救出艾莉丝，还是先消灭敌人(最好是先救艾莉丝)。

若要先救艾莉丝，必须和樱连手，一前一后，方可成功。而且在面对艾莉丝时，应用说得指令。

战场状况：胁侍·足轻×9:攻 9，防 8，移 4，HP80；大筒×3: 攻 10，防 4，移 3，HP80；火绳×1:攻 8，防 6，移 5，HP80

头目银き罗刹：攻 20，防 14，移 4，HP900，必杀技为爆裂岩破

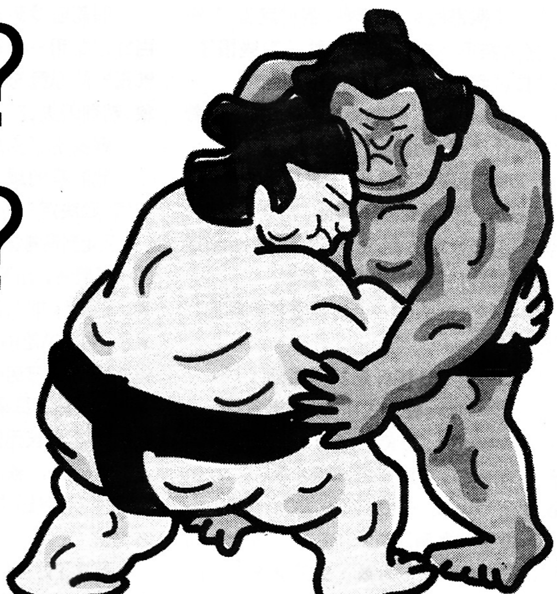
目标：将银き罗刹干掉，任务便顺利达成

(未完待续)

责编/主编 PINSER

特稿

天下统一？诸侯割据？



——游戏业最终的战争

特约撰稿人：叶伟

世嘉与任天堂

他们曾经是一对相互竞争了十数年的老对手、一对“老死不相往来”的冤家、一对叱咤风云的双雄。现在，则是一对同病相怜的患难兄弟：多年苦心经营的产业，已经被一支新军占据了半壁江山。

这支新军就是索尼。

一月下旬，世嘉宣布了与万岱合并的消息。紧接着，二月二十五日，现任世嘉企业的会长大川功先生开始了在业界频繁而又神秘的访问活动。他第一个对象就是任天堂的山内溥。

“说起来也就是在业界里学习而已。听说之后还要造访南梦宫的中村社长。”任天堂的董事兼宣传部长今西弘史如是说。

“单单只是问候罢了。”随行的现任 CSK 社长福岛吉治亦是轻描淡写。

但人们并非如此轻信。虽说大川功现在的“会长”头衔不过是个虚名，但谁也不会忘记按照预定的计划，到了今年的十月一日大川先生便会升任 CSK 的负责人。

大川功和 CSK 拥有的世嘉股份，加起来超过 25%。他在未来的世嘉万岱中的地位究竟如何，想来已不用多说了。

“世嘉会给任天堂提供软件。土星的软件将以 N64 为基础进行开发。”类似的流言在业界传播着。

“这种说法绝无根据。”福岛社长是这样否定的。“大川功现在也不能代表世嘉，中山先生还是世嘉企业的现任社长。”世嘉是这样公告的。

但是到了十月一日呢？世嘉万岱的控制权岂非将落入大川先生的股掌之中？更何况就算是在目前还没有合并的情况下，大川功的名字也已频频取代中山隼雄而出现。显然，今年秋天以后，世嘉万岱的命运将由大川先生牢牢掌握。

索尼不在乎

世嘉对任天堂如此，对索尼又会是怎样的态度呢？

“让我推测合并的理由吗？也许是为了更方便为 PS 制作软件吧？”一月二十三日，索尼的伊庭保副社长在谈到世嘉万岱合并原因的时候，做了巧妙而又合乎情理的推测：“PS 和 SS 竞争两年多来，事实上的胜负已经分得很清楚了。从销售台数上来说，PS 远远凌驾于 SS 之上。只是从业界的角度来看，还是把 PS 与 SS 算在一起而已。如果世嘉以自己的名义为 PS 制作游戏，等于是承认自己的失败，这样的事情是没有人会做的。因此，以一个处在中立位置上的公司为中介进行交涉，将会方便许多。无论是任天堂、世嘉还是索尼，万岱都有份加入。那么合并之后，世嘉万岱为其他公司制作软件，也就变得合情合理了。”

伊庭保的推断并非毫无道理。大川功已经多次表示，合并后业界的构势“将由世嘉重组”，同时也提到过“SS 与 PS 互换性”的问题；至于世嘉万岱未来的社长山科诚，人们也不会忘记他曾经发表过“继续向 PS 提供软件”的言论。总之，由对抗走向联合，由诸侯割据走向天下统一，这将会是未来两年世界电玩业构势的重大改变。

小情报：三分天下的格局

机　种	PS	SS	N64
日本国内发售	560 万台	440 万台	185 万台
海外发售	640 万台	276 万台	214 万台
对应软件	680 种	500 种	10 种
软件发售量	4000 万份	6000 万份	194 万份
协作公司	SQUARE、ENIX、南梦宫	CSK、万岱	———

从 94 年到今天，SS、PS、N64 三大机种陆续登场，将业界分而食之。如果以三国而类比，无非 PS 为魏、N64 属蜀、SS 是吴。这之中无论哪两家进行联合，必然将给予第三者以沉重的打击；如若三家合而治之，则天下尽归其而有，世界统一的家用游戏主机标准将从此确立。

三大公司，身价过亿，谁都不是那么轻易放下架子的，总得有一个人开先河才是。而走在前面的，自然不会屈尊求和。

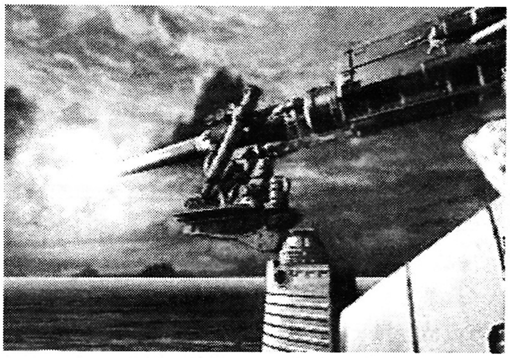
大川功是否正在朝这个方向努力着呢？他究竟是想合纵抗“索”，还是想天下归一？

世嘉、任天堂，这两家算是业界的元老。然而现在业界的份额，却正在被 PS 一口一口地吃掉。目前 SS 在日本的销量，每周要比 PS 差 40 万台上下；虽然在北美 N64 的人气度要高于 PS，但那是降价竞争产生的效果，真正的实力恐怕也不容乐观。

“与世嘉或者任天堂竞争的胜败，这不是索尼的本来目的。利用竞争来推动电玩作为产业的发展，才是索尼的根本目标。PS 的下一个方向就是——全世界 2000 万台的普及量。”SCE 社长德中晖久的发言充满了自信。

“事实上，PS 已经获得了竞争的胜利。”正如伊庭保副社长所

言，次世代之争的胜负，在史克威尔和 ENIX“另觅新欢”之后，就已分得清清楚楚。“没有经验”的新军索尼，已经抢走太多的馅饼。元老而且有点衰老的世嘉和任天堂，若是再不反击，离挨饿也就不远了。从这个意义上来说，世嘉、任天堂的“老者”联合，似乎比三国成一统更有可能得多。



▶进入 97 年，PS 凭着 SQUARE 的《FF7》及其它作品一路猛进。不过，这倒不如说是 SQUARE 的辉煌吧！

PS 不是不可战胜的

纵然优势再明显，胜算再高，索尼还是有一个破绽可寻——那就是软件。这也是世嘉、任天堂取胜的唯一之道。

“事实上，从国内的角度来说，土星 440 万台的销量不仅不是失败，而且还是世嘉家用游戏机历史上最成功的一页。PS 的领先完全依靠着别人的软件力量来实现，而世嘉仅凭自己的游戏便能够达到这一点，其实力比索尼更为可怕得多。”软件出版业的名人宫路洋一这样分析道。

“反过来看看 N64，达到 200 万台的销量要用多长的时间？比起 SS 和 PS 将近一年的努力，是不是更快得多？自己制作的‘马里奥 64’卖到了 100 万份以上，这个成绩是有目共睹的。”

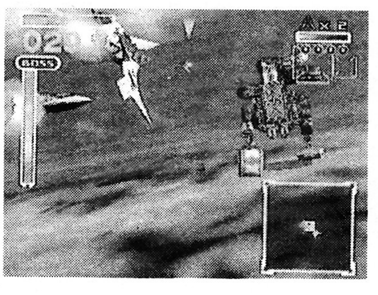
宫路先生的分析准确而恰如其分。

虽说从主机的普及量上来看 PS 高高在上，但若是结合软件平均到每一台主机上来看，PS 的前景就不那么美妙了。如果算到软件的总售出量，那么 SS 足足超过 PS 两千万份以上！

以日本国内情况来计算，三大机种平均每台主机分配的软件数量为：PS 为 8 份、SS 为 12 份、N64 为 1.5 份。这还仅仅是简单的计算。如果结合实际情况来看主机的“使用率”，宫路先生的推断是比较准确的：“每卖 1 台 PS 大概会连带卖出 3－4 个游戏，土星则是 8－9 个。”

家用游戏机产业从来都是以软件为主的。如果既想让主机快速普及，又想靠主机赚钱，那无异于痴人说梦。销售主机一直都是做着亏本买卖，在数量上升到一定程度之后，再通过软件的普及来补回损失以至于赚钱，这是业界的基本常识。

对于任天堂来说，软件的价格本来就较高，加上采用极端的“少数精锐”体制，使得销售效率大幅度上升，利润率维持在一定的水平上；而对于使用 CD－ROM 这种廉价媒体的主机来说，每台主机连带销售 3－4 份软件，不仅不能赚钱，连保本都会成为问题。PS 如若再不考虑到主机的使用率，随着今后硬件销量的进一步上升，“主收的贫困”将会越来越明显，最终将使 SCE 的经济情况极度恶化。



▶N64 的软件不断地夸耀着它的机能，但目前只能靠推出经典作品来唤起玩家的回忆。这是 POLYGON 射击作品的先躯《STAR FOX 64》。

这绝不是危言耸听

SCE 在给 PS 作广告的时候宣称：“所有的游戏在这里集结！”，而在实际软件政策上，也采用了门户开放的措施。SCE 向开发软件的小组提供无偿的贷款、并且主动代理营业和宣传业务，中小软件制作公司如何不动心？又怎么可能不加入 PS 的阵营呢？所以在出品较多的月份，PS 会有七、八十种软件推出。但是其效果却令人失望：只卖出不到 5000 份的软件不胜枚举！ 这种与投入完全相反的产出，是绝对不会给索尼带来任何利益的。

作为销售网络最末梢的神经，专卖店最为敏感。如果批进 50 份游戏，在第一天便可以卖掉 30 份，那么这个软件不出几天就可能会全部销完；但是如果批进的游戏，是哪怕只有 1 个也无论如何都难以推销的货色，店家就会陷入资金周转的窘境。这样的游戏每个月出它个 30－40 种，积压在小店里岂非要了店主人的老命？

SCE 在软件管理上的破绽和漏洞，将直接影响到 PS 今后的发展。

从另一个角度来说，以移植街机游戏为主要战略基础的土星，其用户层集中在年龄较高的“玩家”身上，软件的销售非常顺畅。以玩家为对象的销售方法，也许不会争取到像 PS 那样多的用户，但却可以保证利润的获得。每台土星能连带销售的软件数量，差不多是 PS 的 2－3 倍，收益丰厚，而且奠定了主机在玩家层中的霸主地位。世嘉的方案是可行的，土星的基础是扎实的。

至于 SS 与 PS 在主机销量上的差距，除了名义上的好看之外，很难再说明其他什么问题。



◀即将在土星上发售的《格兰蒂亚传说》中也会有上乘的 3DCG 和动画表现。

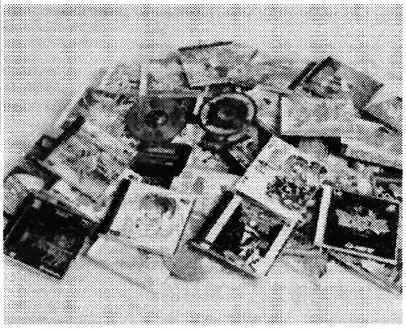
再换一个角度来设想一下。如果大川功接手世嘉万岱之后，首先考虑的是公司的盈利而不是其他面子的话，那么完全可以采用“软件侵蚀”的战略。世嘉的软件开发力不用多说，其技术水平在世界上也是数一数二的。

如果能够了解到这一点，将自己优秀的作品向 PS、N64 进行移植的话，其经济收益相比一定十分客观。史克威尔也好、ENIX 也好，要出品一个 300 万份的大作至少得化上一、两年的时间。而世嘉只要愿意，随便选几个街机的大作便能够做到这一点。这就是它的优势所在。

如果未来的世嘉万岱选择这样的一条路，索尼目前在软件上的困境便会解除，任天堂也会从中收益。世嘉万岱自己，得到的也绝对多于付出的。也许家用游戏机的制式便会从此统一，全世界的玩家们从此不必再为了选择购买主机而绞尽脑汁了。此次次世代主机之争，也许将会是游戏业最终的战争。从微软公司的胜利中，世嘉应当可以得到一些启示。

PS 在这两年中把自己的地位牢牢地巩固了，这当然值得高兴，然而也不能没有一点忧患意识。业界风起云涌，变化飞快。再过两年，由谁来担当老大，现在难说得很。

责编/北尤



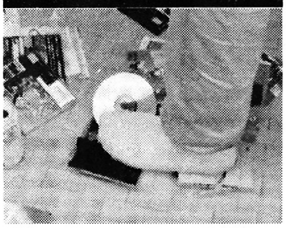
GAME迷的烦恼 问题求助热线

文/特工黄

游戏软件是怎样损坏的?

游戏卡带、光盘损坏的最主要原因有二个，一是受到不当外力造成的破损，二是被液体侵蚀。此外，对于卡带这类精密电子产品而言，不当操作（例如开着主机电源拨插卡带）也可能造成烧毁卡带甚至主机的严重后果；而对于光盘这类非电子产品，自然没有烧毁之说，但由于其非常怕盘片划伤、脏污以及变形，所以要保护好光盘实际上比起保护卡带更不简单的事。

破损



水浸

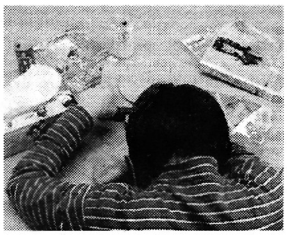


游戏记录消失的缘由

现在的游戏不仅RPG、SLG、AVG需要记忆，动作类、体育类等各种游戏类型也都需要记忆，而游戏进度记录对于玩家来可说是至宝，它可能是玩家几星期甚至数个月的努力结果。如果"辛苦"得到的游戏记录不幸丢失，玩家一定会受到重大的心理打击。所以玩家一定要小心使用记忆媒体，切不可做带电拨插记忆卡这类蠢事，此外要注意不可图便宜买质量不好的劣质记忆卡或磁碟，否则你每天都会过着兢兢惊惊的日子。由于游戏记录一旦消失就回天无术了，所以一定要养成多做记录备份的好习惯。



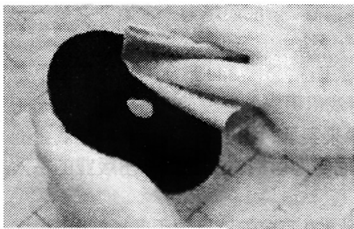
▲各式各样的记忆卡，其作用都只要一个:保存你的游戏记录。



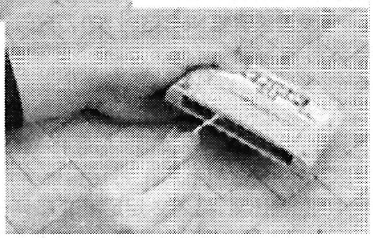
▲一旦记录丢失，你可就真是欲哭无泪了。

怎样清洁游戏CD和卡带?

如果游戏卡带、CD受到脏污而不能正常使用，就必须进行清洁。对于CD，在清洁要特别要注意不要损坏记录面，以免人为扩大故障；而对于卡带，清洁的原则是不要尽量不要让它遇到液体，以免造成短路隐患。



◀CD的正确擦拭方法：用沾清水的软布（最好用麂皮）从圆的中心沿半径向外轻轻擦拭。



▶卡带的正确擦拭方法：用干的棉签擦拭卡带与主机的接触端子部分。

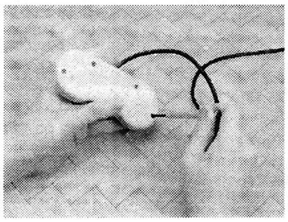
游戏手柄不灵怎么办?

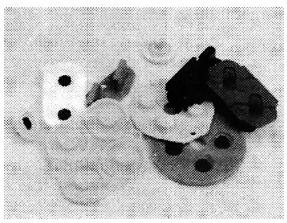
游戏手柄是玩家最常接触的东西，所以也最容易损坏，就算是原装手柄也有不灵光的一天。不过，手柄的毛病一般都不太难修，你只要按以下方法去做即可解决大部分的手柄问题。

1. 拨下有问题的手柄，换上一只好手柄，以确定是手柄问题而不是主机的问题。

2. 再换上故障手柄，扭动手柄线的各段看是否能让故障时有时无，如果是，说明手柄线有问题，请更换手柄线。

3. 如果仅是某些按键不灵，一般是触点脏污所致，请打开手柄清洁导电橡胶和线路板上的触点。





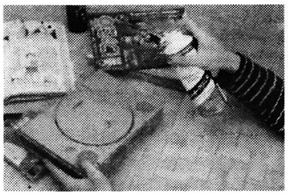
怎样清洁游戏主机?

要想好好地清洁一次游戏主机并使它焕然一新，就必须按专业的步骤来进行。

首先到市面上购买专用的清洁剂、上光剂、除锈剂以及棉签。

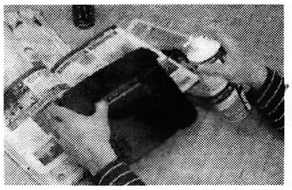


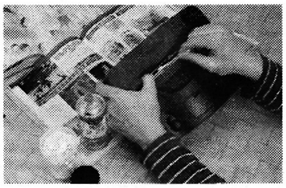
要清洁游戏机的外壳，先喷上清洁剂，用干净软布清洁一遍，然后再用软布蘸上光剂擦拭一遍，保证你的游戏机马上变成象新买的一样。





如果要清洁 MD、SFC、SS、N64 这类带卡带插槽的游戏机，就先要在插槽触点部位喷一些除锈剂，然后用干净棉签进行清洁即可。





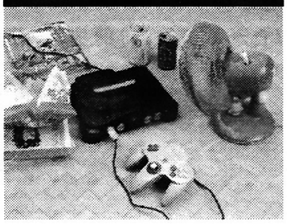
怎样解决散热问题?

虽然游戏机上都带有一些诸如散热片、散热孔之类散热问题，但如果在炎炎夏日要于闷热的小屋内长时间玩游戏，就必须用一些特别的方法来增加主机的散热，下面介绍的两种比较有效的方法你不妨试一试。

水枕

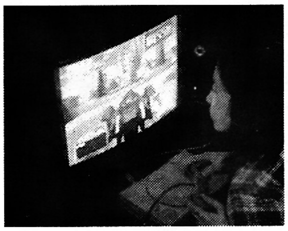


风扇



怎样预防游戏病?

!近视!



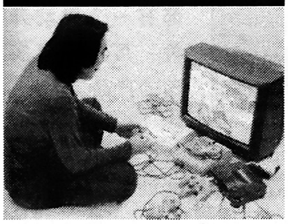
!头痛!



腰酸背病、视力下降、头晕脑涨，这些都是游戏玩家常得的毛病，要想保持健康的身体，请遵守以下几条健康准则(当然最好的方法是少玩游戏)。

1. 玩游戏时请保持正确的姿式。
2. 每玩一个小时应休息十分钟并进行远眺。
3. 身体不适时应暂停游戏一段时期。

不正确姿式



较正确姿式





AV 选择器大比拼

文/H·MAN

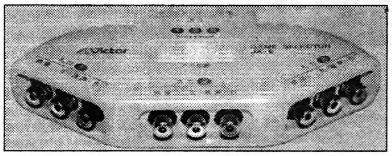


AV SELECTOR
超级玩家必备器材之一

自次世代游戏机面世后，玩家手中的游戏机有个好几部已毫不稀奇，再加上录象机、影碟机等影音器材，如果每次玩游戏时都要将音、视频线左转右换，前插后驳，未免大伤玩的心情。不过，只要有拥有一个AV选择器，所有问题便会迎刃而解，现在我们就列举市面上的几种AV选择器，看看哪一款你最中意呢？

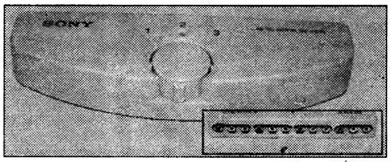
1.GAME SELECTOR JX-5

VICTOR(胜利，即JVC)出品的选择器，无论外形和色泽都和游戏机十分相似，它的前方有3组AV输入，后面有一组AV输出，顶部有一个拨动开关，可谓简单实用的产品。



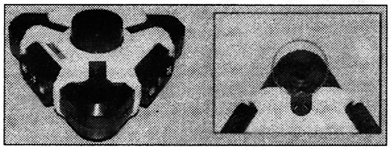
2.AV SELECTOR SB-V30G

SONY出品的选择器，当然有其不同之处，其外形、颜色和PS如出一辙，前面有一个拨动键用于AV输入的切换，而3组AV输入和1组输出则在选择器的后面；随盒附送两块神奇不干胶贴，供买者将选择器的位置固定于桌面。



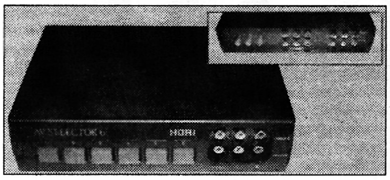
3.AVS-883 AV SELECTOR

这是一款外貌奇特的选择器，外形呈三角形，共有2组AV输入及1组AV输出，在顶部有扭动式的切换键，此外其一大特点是底部有个钉孔可用于将选择器固定在墙上。随机配有一张“MD16-BIT”，“SUPER FAMICOM”及“PC ENGINE”的银贴纸。不过相信已不太合用。



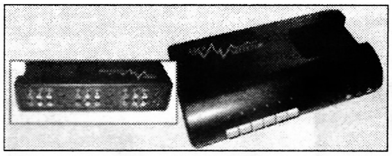
4.AV SELECTOR 6

HORI出品的这款选择器，外形四四方方，全身黑色，可以和家中的影音器材相配。该选择器共有6组AV输入(4后2前)和1组AV输出(后)，前面则用6个按键来选择。



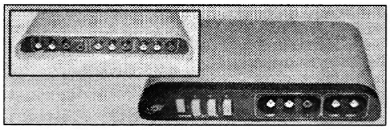
5.ASCII AV SELECTOR

日本ASCII出品的选择器，备有6组S端子及AV输入，分别是前面1组，后面5组，S及AV输出都在后面。随盒除说明书外，还有一条AV线和一条S线，以及一张各机种名称的贴纸，只要在按钮上贴上相应贴纸，就能一按就知道选的是哪一部机。



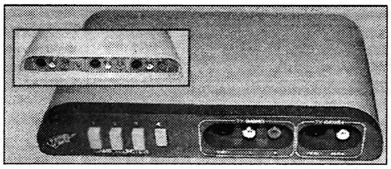
6.GAME SELECTOR

此款选择器共有4组AV输入(两前两后)，且第4组AV输入是单声道的，适用于FC或MD1这类的单声道AV输出。另外在后面还有一个SPEAKER插座用于接驳耳机。随盒附送AV线一条及2块不干胶用于固定。



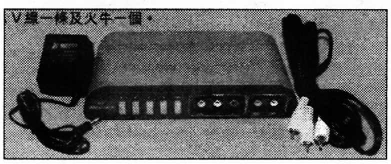
7.GAME SELECTOR(S)

这款选择器同上一款基本完全一样，只不过没有AV输入，而以S端子代替。随盒附送S线及2块不干胶。



8.AV MANAGER

最后介绍的这款选择器居然同上述两款及为相似，真不知是谁在学谁。虽然它只能进行4组AV选择，不过特别之处在于它只要插上变压器，便具备有AUTO SELECTION(自动切换输入)的功能，若嫌麻烦不插变变压器就只好用手动切换。此外它还随盒附送AV线一条及变压器一个。





游戏制作入门(十三)

浅说 RPG

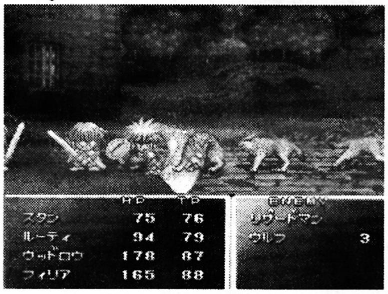
文/魔法师

Hi，大家好，春天来了，新的一切也要开始了，能否事事如意呢？嘻嘻嘻……

好的游戏是什么呢？响亮的名号、漂亮的画面、深奥的内涵，还是耗资的大制作？常常会自己问到自己，作为一个力图从事游戏开发的游戏FAN，也是应该时常问问自己什么是游戏的真髓（有点领悟武林秘籍的感觉）。

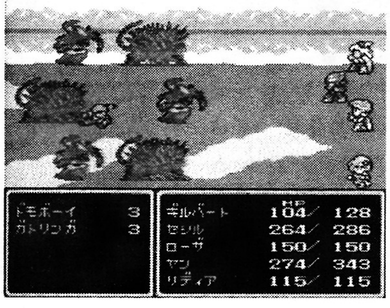
本人最喜欢的是RPG，关于什么是RPG，不必再说了吧。从有名有姓的《勇者斗恶龙》开始，比天上星星还多的RPG在PC和家用机上出现，将地球的历史和未来描写得乱七八糟（中性词）。其中大多数只是模仿的作品，少数个性的佳作逐渐膨胀，形成现在的名作系列—《勇者斗恶龙》系列和《最终幻想》系列等等等，还有一些风格不太传统的，像《mother》，本人认为也是很棒的。

RPG，角色扮演类游戏，从字面上可以这么理解，但从含义上讲，根本不可以也不可能用“角色扮演”来形容RPG。



RPG的魅力是什么？冒险和剧情。

突出冒险的，代表作是听得耳生茧的《勇者斗恶龙》系列，这类RPG是传统RPG的一大部分。传统的系统：Q版的人物在类似地球但又不是我们现在历史课上所学的世界中走来走去，找到线人，在关键的地方了解关键的信息，然后去完成一定任务，像什么为民除害，寻找宝藏啦。然后再去了解关键信息，再去完成任务，如此循环。菜单也是大家见多了的传统菜单：物品，魔法，仲间一类的。关于战斗，则是先一点一滴赚EXP和Money，然后升级和换装备，去作掉敌人；再一点一滴赚EXP和Money，升级换装，战斗……看上去似乎有些无聊，然而，这些正是DQ类RPG吸引人之处：世界有多大，你我不知道；世界有什么，你我不知道，这是探寻未知的乐趣！虽然天文数字般的EXP需要玩家花很大时间去100、200的赚，但正是由于有长时间的单调才有升级的无比兴奋，努力奋斗的结果是甜蜜的，（现实中也是一样，但并不是1、2个小时就可以体验得到的，这也许也是那么多人玩RPG的原因之一吧）。尤其是在单调升了几级之后，一气作掉BOSS后，那种感觉只有自己去体验。钱在现实中是很重要的，在游戏中也是一样，聚财的乐趣真是无限的（不要笑），不过回到现实中会有些失落感。正是这些，使以冒险为主的RPG经久不衰。说实话，《DQ Ⅵ》实在是没有太多新意，不过因为她的音乐、剧情、世界和传统的系统，还有名



声，使本人很是钟爱。

情节，是RPG最早出现时最吸引人的地方，当时其他类型的GAME基本都未引入情节，使RPG可以让玩家



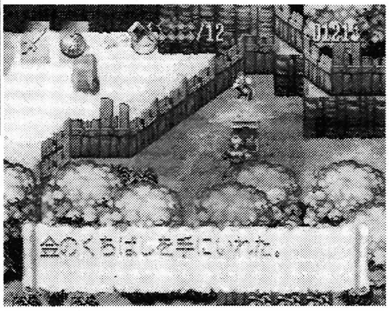
体会新的人生。而在几年的发展之后，大多数游戏都引入了情节，使RPG的情节优势不复存在。然而，以剧情为重点的RPG已经形成了传统RPG的一大分枝，其代表作自然是也听得耳生茧的《最终幻想》（又名《太空战士》）系列。这类RPG强调效果，运用许多电影手法，拥有近乎完美的图像和音乐，动人的情节（本人认为RPG中凡是动人的情节都要死人，完美的英雄、永生的世界是最不真实的世界）。动人的情



节，正是这种RPG制胜的关键，所以名作的剧本都要名人手笔。由于情节是重点，自然相对乎略一些升级之类的繁事。

现有很多玩家，以图像、音乐、容量等作为评价一个RPG的标准，而忽略了RPG真正的乐趣所在：冒险和剧情，而这两项都需要玩家投入游戏一定程度才能得到体验，尤其是《DQ》类升级的乐趣。如果调《DQ》99级去玩，

科普园地



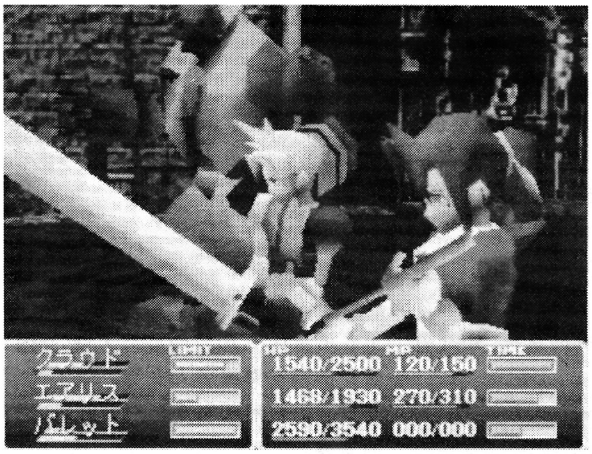




还不如不去玩，因为就图像和交待情节来说，《DQ》并不精彩，而他的升级后和作掉 BOSS 后的成就感远比《时空之旅》一类来得强烈得多，不亲身一点一点斗争是体会不到的。而情节类的 RPG 就无所谓了。

上面主要是针对日本的 RPG，也是本人喜欢的 RPG 类型。台湾在 PC 上也推出了许多号称武侠 RPG 的作品，其中……

《仙剑奇侠传》，红得不能再红的号称"中文武侠 RPG-No.1"的 RPG，使她登入高峰的原因只有一个：情节，而其他方面她并不出色。的确，情节的威力在《仙剑奇侠传》中充分体现，人物的刻画也比较丰满，利用风俗传统一统中文 RPG 天下很长时间。但是，不知大家发现没有，自从《金庸》系列，号称港台风格武侠 RPG 进入了舞台剧的圈子。什么是舞台剧？在这些武侠 RPG 中舞台是一版一版的，有点象 ACT 的样子，人物的自由度受到很大限制，最大的问题是世界的感觉太低。世界感，是 RPG 努力去构造的东西，让玩家在一个神奇的**世界**中行动是目的，而台湾的武侠 RPG 只让人感到主角们在变布景的舞台上演戏。可以说根本感不到世界的存在。



港台的制作者们又有这么一种"流行"的趋势：让玩家在 RPG 世界中轻松的任意的冒险，号称要多分枝，多结局，少练功，少升级(甚至不升级)。我都有些迷失了，没有了练功，没有了升级，没有了情节，RPG 还有什么地方吸引人。注意，这里说的情节可不是一般生活情节，而是由剧作者精心策划的戏剧情节，不是在一堆事件数据中任抽几个组成的情节。RPG 可不是 mud，mud 中的自由是以诸多上线的真人为基础的。在"流行"式 RPG 的世界中花时间去作一个混混？

《金庸群侠传》也是前一段比较热的游戏。"热"我想只是因为"金庸"二字吧。除了在练功系统上有那么一点点感觉，其他的地方一无是处。基本上一半时间在地图上象苍蝇一样东撞西撞，一半时间在与敌方战棋。最为可笑的是高手们在过招中还偷偷溜走去吃大补丸之类。性格，人物的性格在什么地方？可惜"金庸"二字。如果玩这个游戏只是为了操纵那么几个原著人物行走江湖，还真不如再去读金庸的原著。

瞎聊了这么多，都有点不知道在说什么了，喔，RPG 是我的最爱(虽然号称以后是 SLG 的世界，唉……)

责编/SHADOW PHOENIX



来自游戏制作的现场(二)

主讲:铃木力
(日本计算机系统股份公司)

游戏软件制作实践经验谈(下)

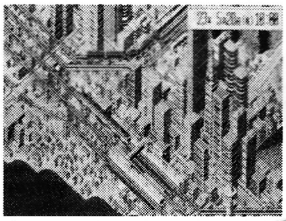
——开发模拟仿真类游戏的问题点

这一次，我想以我社的作品为例，说明一下在实际的开发过程中可能遇到的问题以及需要特别加以注意的几点。所举的游戏例子是 MAC 版的一个战略 SLG 游戏《盖伊弗莱姆》。

1. 题目、题材

既然说是模拟仿真，那么到底要模拟什么呢？要想向游戏者展开什么场景呢?这是第一个问题。

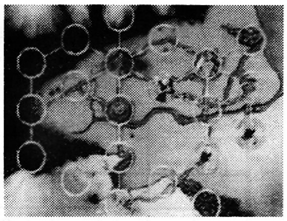
基本上,《盖伊弗莱姆》是以幻想世界为舞台的艾尔斯利多王国抵抗外来侵略的系列作品之一,因此在游戏片头让玩家了解作品的背景世界是必要的第一步。因为哪怕是纯粹地享受战略乐趣的模拟仿真游戏,也会随着你的基本印象不同而给予你不同的形态感受,所以说“故事”是模拟仿真游戏的一个必要基础。



2. 立足于开发之时

在游戏进入开发后所产生的问题，可以说真是不计其数。在这里我并不打算做什么长篇大论，只是想特别说说关于转为重要的点（另人头疼之处)。

首先，要制定 CPU（玩家所要对抗的敌军）方面的移动方法和各种能力的配置。在此就以数据来说明安排配置的平衡。



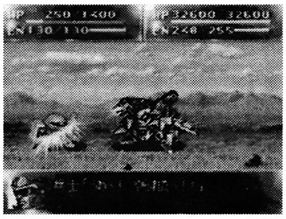
下页两个附表中的表 1 是计划阶段的各单位数据，表 2 是成品版的数据，请仔细比较一下。

看了表 1 的计划阶段的资料后，就能从中发现很多基本的东西。

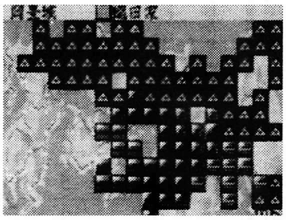
首先,敌方(CPU)的攻击力、防御力要比玩者一方要强大许多。这是因为在游戏的设定上,敌方就是靠在科学力量中融合了魔法而实现成为有利、强大的一方。(玩者一方则是在游戏的进行中，通过击破敌军而渐渐掌握敌方技术、然后不断更新已方的能力配置从而逐渐进步的。)



稍微离题说几句闲话。对于敌方的各种数值大于玩方一点有人认为“是不公平的”。但是,纵览一下各种模拟型游戏的话，就会发现大部分游戏都必须做成敌方在能力配置上强于我方，这样我方才能在在明显的不利状况下还是能够享受到使用各种战术的乐趣。在战争场面中，这种状况应该说是理所当然的，完完全全公平的战斗恐怕除了虚假战斗之外再没有别的了。到底什么样的状况才算是模拟仿真呢？这个问题若不能理解的话,就成了单纯的“棋子式的”机械的性能比较了。



好吧,言归正传。



射程距离和成品相比大不相同。这是因为在计划阶段所预想设定的数值，在实际游戏测试时显得过于强大了的缘故。

如果玩家在的初期配置阶段就达到了敌人的初期配置的水平,那整个游戏就几乎是不费吹灰之力了。象这样简单地将敌人的最强部队击破,就不是游戏了。

其次,攻击力为零的单位(表中 K、L、M)在成品版中拥有 3 个单位的攻击力。实际上,所谓的“3 个”攻击力是能够使用魔法。例如能够使敌人被定住不动,或是强制性使敌后退来防御致命的打击。最初的计划中,把这种防御作用当作“以守为攻”的战斗方式。但是在测试中认为如果只是这么单纯就会让玩家感到没有意思了,于是就增加了在使用魔法攻击中会有损伤的程序。

接着是防御力为 99 的最强单位（表中的 O)，攻击力设计版和成品版中全然不同。这是在测试的前阶段中将设想的改良方案引进之后的结果。这一最强的单位,是可以选择射程攻击和接近攻击的。

在游戏每场战役最后阶段中活跃的单位（BOSS）要和其他部分完全不同,这是作为计划者的我的一个原则。

游戏测试时与游戏计划时的差距,无论在什么游戏中都会或多或少地存在的。这一调整工作是件很花费时间的事,需要游戏企划者和测试人员有足够的细心和耐心。

在表 2 的成品版本中，玩者的一方与敌方(CPU)的差距大多是微乎其微的。在数值上大多数只是“1”个单位的差距。为了达到这种程度，不一次次地进行游戏调整测试是不行的。



在这种时候有件事要务必注意。经过了多次地测试，游戏者对游戏了如指掌，因此很难站在初玩者的立场上，以初玩者的角度来体验游戏了。因为这一点常常容易被人忽视，所以是至关重要。

在模拟热战中常常会有某种模式，例如不小心设计成非游戏迷则绝对无法获胜。要意识到这一点，虽然不知道是否会出现此类情况，但还是尽量避免这种情况出现，让所有的人都能享受到其中乐趣，这才是游戏的本来目的。

当然这样对已经对《盖伊弗莱姆》玩上手的人来说恐怕会“吃不饱”，所以恐怕还是得稍稍地考虑将难易度设定一下。只是，作为一个基本概念，如果说能让大家都能享受这个游戏世界岂不是更好吗。

根据用户们的反映，也在考虑扩大这个系列，那时我想将会出现更为进步的系统的。

责编：H · MAN

表 1　计划阶段“盖伊弗莱姆”各单位的设定值

■《迪阿斯莱军》(游戏者)

单位	移动力	防御力	攻击力	射程
A	5	5	3	1
B	2	8	2	6
C	3	6	5	1
D	4	8	6	1
E	6	14	8	8
F	2	9	8	4
G	5	20	10	1
H	3	10	4	8
I	4	8	6	1
J	5	10	8	1
K	5	6	0	1
L	4	6	0	1
M	5	5	0	1
N	5	10	10	1
O	6	30	12	1

■《拜尔达斯军》CPU(敌方)

单位	移动力	防御力	攻击力	射程
1	5	8	4	1
2	2	8	3	6
3	3	10	6	1
4	4	10	8	1
5	6	14	8	8
6	2	12	10	4
7	6	20	5	1
8	3	12	5	1
9	5	10	8	8
10	5	12	10	1
11	5	8	0	1
12	4	8	0	1
13	5	6	0	1
14	6	30	3	1

表 2　成品版的“盖伊弗莱姆”各单位的设定值

■《迪阿斯莱军》(游戏者)

单位	移动力	防御力	攻击力	射程
A	5	5	3	1
B	2	8	3	3
C	3	6	5	1
D	4	8	6	1
E	6	14	8	5
F	2	9	8	4
G	5	20	10	1
H	3	10	4	3
I	4	8	6	1
J	5	10	8	1
K	5	6	3	1
L	4	6	3	1
M	5	5	3	1
N	5	10	10	1
O	6	99	变化	5

■《拜尔达斯军》CPU(敌方)

单位	移动力	防御力	攻击力	射程
1	5	6	24	1
2	2	5	4	3
3	3	7	5	1
4	4	9	7	1
5	6	15	8	5
6	2	10	8	4
7	6	21	10	1
8	3	11	4	3
9	5	9	6	1
10	5	11	8	1
11	5	7	3	1
12	4	7	3	1
13	5	6	3	1
14	6	99	变化	1



快打刑事

不知以前各位在玩 SEGA 的《格斗三人组》系列时有无想到过清版 ACT 如果做成 3D 会是什么样子？现在，SEGA 公司终于推出了这款很有创意的 3D－ACT，觉得自己缺少运动想要活动筋骨的玩家，终于可以在“快打刑事”里大显身手了。

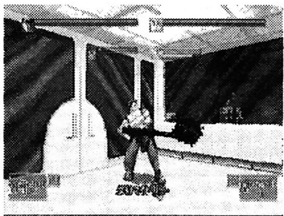
文/骑士黄

SS　3D—ACT　CD—ROM
SEGA　97.1.24

首款清版类 3D 格斗游戏正式登场！！

玩家在该游戏中将会成为刑警，并可使用下页表格中的各种技巧。虽然做为主要战斗方式的 P、K 组合技会增加连击数，而创击威力也会加强，不过有时要在特定连续技命中时，才能使用其它的技法继续追击（如 PPPK 后虽可使用上勾跳跃追击，但 PPPPK 后则无法有效追击）。游戏中必须同时面对多位敌人，而这些敌人都能各自采取不同的攻击行动，因此玩家最好依当时的情况来决定出击的技法。

■可进行 8 个方向的移动

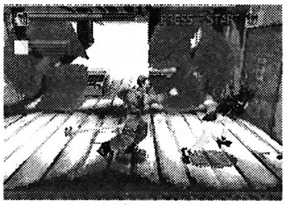


利用手柄的方向键，刑警可以朝 8 个方向移动。如果与敌人在同一线上，就可能遭到攻击，因此要随时移动错开彼此之间的位置（用武器攻击则有时会击中）。

■有四种基本攻击技巧

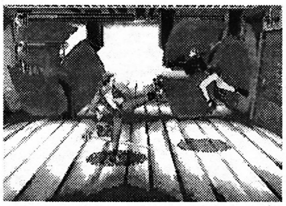
▼接近战的重要技巧，命中后能再使用各种连续技。

▼有相当长的滞空时间。想要远离对手就可巧妙使用。

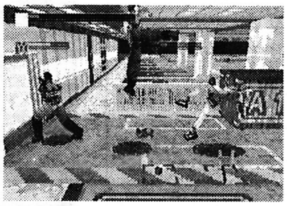




▲拳击　▼脚踢　▲跳跃　▼回旋攻击



▲由于攻击距离比拳击长，所以可从中距离进行牵制。



▲能够呈无敌状态攻击对手，当被对手攻击时一定要想起用这招。

■扭打技的概念

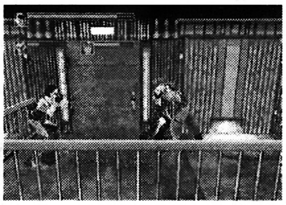
接近对手就可使用扭打技进行攻击。虽然抓住的动作并不具有攻击威力，不过抓住对手之后，只要输入下方表格中的指令，就可成为扭打技，并一举重创对手。由于抓住动作有时间限制，如果没有马上攻击，就会遭到反击。

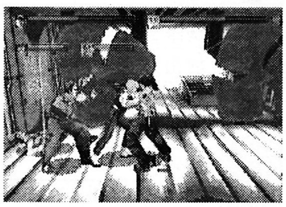
★扭打技一览表（抓住对手之后）★

技法名称	指令
巨人横击	PKP 或 PPKP 或 PPKKP
德式爆击	PKKK 或 PPKKK
龙卷爆击	J、P
翻身摔	J、K
合气摔	◀P
膝车	◀K
P 组合技	（推倒后）PPPP
K 组合技	（推倒后）KKKK

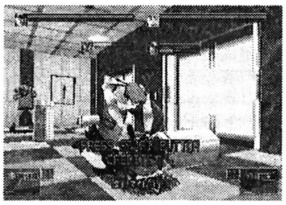
■扭打的距离

布鲁诺与辛蒂有不同的扭打距离。由于辛蒂（2P）的扭打距离较长，初学者最好是选择 2P 进行游戏。





■特殊扭打技



在扭打技当中，也有将对手推倒在地面之后，再进行攻击的奇特技法。使用这种技法时，如果 P 或 K 的输入动作较慢，就会立刻遭到对手的反击，因此玩家要快速输入指令！

攻击系技法一览表

	技法名称(1P,2P)	指令	攻击范围
拳击系	快拳	P	上
	直拳	PP	上上
	直拳	PPP	上上上
	回转脚跟踢	PPPK	上上上上
	后跳回旋踢	PPPPK	上上上上上
	冲刺上勾拳	按 P 蓄气再放开	上
	快拳	↑ or ↓ P	上
	勾拳	↑ or ↓ PP	中上
	上勾拳	↓ or ↑ PPP	中中上
	扫踢	↓ or ↑ PPK	中中下
	膝踢	↑ or ↓ PPPK	中中上上
脚踢系	前踢/右前踢	K	上
	前回旋踢/左前蹴	KK	上上
	后回旋踢	KKK	上上上
	踢身/威力拳	KKP	上上中
	倒跃踢	按 K 蓄气再放开	中
	前踢	↓ or ↑ K	下
	前踢	↓ or ↑ KK	下下
	前踢	↓ or ↑ KKK	下下下
	向上挥动双拳	↓ or ↑ KKP	下下上
跳跃攻击系	落下击殴	跳跃中 P	上
	落下双拳击殴	跳跃中一直按 P	上
	斜踢	跳跃中 K	上
	双回转脚跟踢/螺旋踢	跳跃中一直按 K	上
	过肩摔	跳跃中 ↓ P	上
	膝摔	跳跃中 ↓ K	上
	侧拳	跳跃后,着地同时按 P	中
	滑踢	跳跃后,着地同时按 K	下
移动&移动攻击系	跑	→→(一直按住)	
	推倒	→→P	抓住
	跳踢	→→K	上
	战斗拳	←P	上
	侧踢	←K	上
	快步前进	→(快速按前)	
	肘击	快跑前进中按 P	上
	膝踢/里拳	快跑前进中按 K	中
	倒跳	←(快速按后)	
	倒转	←←(一直按住)	
起身攻击	起身上勾拳	躺下后←or→P	下
	起身踢/扫踢起身	躺下后←or→K	下(中)
	翻滚(闪避)起身	↑ or ↓ J orPorK	
	跳起	摇杆 ↑ or ↓ 之外,按 J	
特殊攻击系	上勾跳跃	J+P	上
	高踢跳跃	J+K	上
	冲刺肘击	→→J+P	上
	跳跃双倒踢	→→J+K	上
	回旋攻击(紧急回避)	P+K+J	上

■抓住后的组合技

下图流程是抓住对手之后，使用 P 或 K 进行攻击或投掷的连续技。至于图中的横线，则表示依序输入 P 或 K 时会使出打击技，而最后还能使用投掷技奋力出击。

P－P－P　身体、身体、肘强击
K－K－K　头捶、头捶、德式爆击
P　巨人横击

●推荐:PPKKP 不仅威力强大,动作也相当酷。

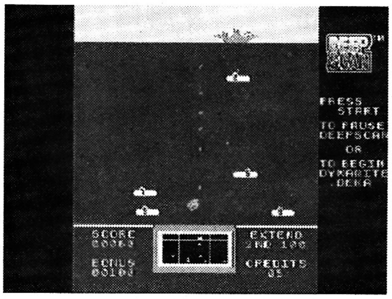
K－K－K　膝踢、膝踢、推倒
P－P－P－P　(锁头)拳击、拳击、拳击、巨人螺旋挫
K　爆裂锁头

●推荐:KKPPPK,另外 KKPPPP 也是不错的选择。

■刑警的基本战术

冲刺上勾拳、PPPK、膝踢是战斗中的三种基本技法。由于冲刺上勾拳是蓄气技,因此不仅能够轻松使用,而且如果把对手打飞到空中，就可以再用连续技继续追击。如果遭到敌人包围时，玩家就要多用前方移动的特性来顺利逃脱。用膝踢命中时，可使对手陷入摇摆不稳的状态，因此想要使用连续技或是从包围中逃脱时，就可多加利用这招。PPPK 的特色,是在命中之后可以使用上勾跳跃继续追击,如果上勾跳跃的连续技完全命中，造成的创伤比 PPPPK 还高。玩家在最初时可练习轴移动方式回避敌人的攻击,然后再以这三种技法乘隙反击。

秘　4 次的接关次数是不是太少了？没关系，选 DEEP SCAN(打潜艇)玩这个怀旧游戏,每得到一定分数就可增加接关次数。





REAL BOUT 饿狼传说 特别版

文/猪王黄

NEO GEO	FTG	容量:394M
	SNK 卡带/97.2.28	CD/97.3.28

基本操作及独特的 POWER 系统

■能量提升

使用普通招式、必杀技或防御对手攻击时都可令画面下方的 POWER 能量有所增加。

■S・POWER

当体力计闪动或者 POWER 达到 MAX 状态时(显示 S・POWER),即可使用超必杀技。

■P・POWER

当体力计闪动并且 POWER 达到 MAX 状态时(显示 P・POWER),即可使用潜在能力。

■防御取消技

当 POWER 槽变为黄色时(即所谓 H POWER 状态)即可在防御时使用特定的防御取消技来反击对手。

■招式注释

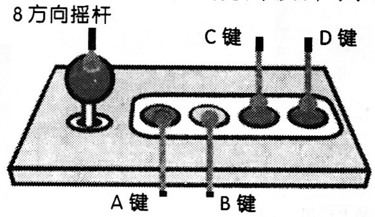
A:轻拳　B:轻脚　C:重攻击/线攻击　D:跳线移动

前冲:→→　疾退:←←　小跳:快按↑

倒下回避:在 H POWER 时←↙↓・D　※:特殊技

★:超必杀技　☆:潜在能力　▲:可防御取消的必杀技

操作方法

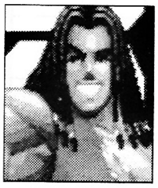


全 19 位角色必杀技、超必杀技、潜在能力大公开!!



东丈 JOE.HIGASHI

※投技	近身→+C
※膝地狱	近身↘+C
※滑踢	↘+B
※威力上勾拳	←+A
※蹲下肘打	↘+A
※炎之指先	对手倒下时↓+C
※线攻击	←+B
电光踢	↙→・B/C
黄金之踵落	↓↙←・B
▲虎破脚	→↓↘・B
爆裂拳	A连按
虎芒踢	→↓↘・C
旋风拳	→↘↓↙←・A
爆裂旋风拳	→↘↓↙←・C
★死亡龙卷	→←↙↓↘・B+C
☆超迫近龙卷	→←↙↓↘・C



鲍伯 BOB WILSON

※投技	近身→+C
※抱头攻击	投技后↘↘+C
※鹰擒	空中近身↓+C
※强鹰击	前冲中→+A
※鹰跳踢	空中↓+B
※对空攻击	↘+A
※追打攻击	对手倒下时↑+C
※起身攻击	起身瞬间按C
风车踢	↓↙←・B
大风车踢	↓↙←・C
蛙猎	投后连击后←→→・B+C
野牛角蹴	↓蓄↑・C
野狼脚	←蓄→・B
▲猴舞	→↓↘・B
★烈狼蹴	→←↙↓↘→・B+C
☆野狼连击	↓↙←↓↙←・C



望月双角 SOKAKU MOCHIZUKI

※无门地狱投	近身→+C
※无道缚投	近身←+C
※地狱门	无道缚投后←↙↓・C
※升天杀	空中近身↓+C
※锡杖上段打	↘+A
※电击棍	对手倒下时↓+C
秘卷	↓↘→・A
▲野猿狩	→←→・C
凭依弹	→←→・A/C
雷神愚	→↓↘・B
鬼门阵	近身摇杆一圈・C
邪棍舞	A连按
喝	→↘↓↙←・B
涡炎阵	↓↙←・D
★雷	→↘↓↘→・B+C
☆无惨弹	→↘↓↘→・C



特瑞 TERRY BOGARD

※投技	近身→+C
※中段攻击	前冲中→+C
※对空攻击	↘+A
※线攻击	→+B
火焰冲拳	↓↙←·A/C
▲灌篮强击	→↓↘·B
碎石踢	↓↙←·B
倒跃踢	↓蓄↑·A
能量波	↓↘→·A
环绕波	↓↘→·C
越线击	↓↘→·D
威力突袭	←→→·A
★能量喷泉	↓↙←↙→·B+C
☆多重喷泉	↓↙←↙→·C



达克 DUCK KING

※投技	近身→+C
※空投	空中近身↓+C
※低刺	↘+B
※中段攻击	←+A
※追打攻击	对手倒下时↓+C
旋转头捶	↓↘→·A/C
飞翔旋转头捶	空中↓↙←·A
十字头捶	↓↙←·D
▲舞步潜入	↓↙←·B
新破坏暴风	→↓↘·B
达克击·空	空中↓↓
达克击·地	前冲中↘+C
★爆裂螺旋挫	←↙↓↘→↗↓·B+C
☆达克之舞	↓↓·A+B+C



玛丽 BLUE MARY

※投技	近身→+C
※冲刺肘击	投技后→→+C
※双重旋转	←+B
※追打攻击	对手倒下时↑+C
转踵落脚	↓↘→·A
直削腿	←蓄→·B
直削腿连打	直削腿后←→·B
闪光打击	↓↙←·C
头部飞弹	↓↙←·B
▲指天回旋脚	→↓↘·B
玛丽裂破	→↓↘·B·←→·B
后坠	近身↘↘·A+B
★玛丽玫瑰刺	→←↙↓↘→·B+C
☆玛丽台风	近身→←↙↓↘→·C



比利 BILLY CANE

※一本钓投	近身→+C
※地狱落	近身→+B
※头割下方击	对手倒下时↓+C
三节棍中段打	←蓄→·A
火炎三节棍中段突	←蓄→·A·←→·C
雀落棍	↓↙←·A
旋风棍	A连按
强袭飞翔棍	↙↓↘→·B
▲火龙追击棍	↓↙←·B
★超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←·B+C
☆大旋风	↓↘→↘↓↙←·C



秦崇雷 JIN CHOU REI

※发劲龙	近身→+C
※龙杀脚	→+B
帝王神足拳	→→·A
帝王天眼拳	↓↘→·C(可蓄)
▲帝王天耳拳	→↓↘·A/C
帝王漏尽拳	↓↙←→·C
帝王他心拳	↓↙←·B
龙转身	↓↘→·B
★帝王宿命拳	→←↙↓↘·B+C
☆帝王龙声拳	→←↙↓↘·C



山崎龙二 RYUJI YAMAZAKI

※分投	近身→+C
※捣上	空中B+C
※打刺	→+A
※升天	↘+A
※凹陷	对手倒下时↓+C
※目溃	起身瞬间按C
蛇拳·上段	↓↙←·A(可蓄)
蛇拳·中段	↓↙←·B(可蓄)
蛇拳·下段	↓↙←·C(可蓄)
施虐	←↙↓↘→·B
倍返	↓↘→·C
▲制裁匕首	→↙→·A
爆弹	近身→←↓↑·C
★断头台	→↘↓↙←·B+C
☆削岩技	近身摇杆一圈·C



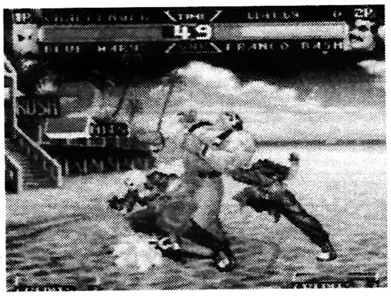
安迪 ANDY BOGARD

※内股	近身→+C
※猛烈连踢	→+B
※昂面	↘+A
斩影拳	↙→·A/C
升龙弹	→↓↘·C
▲空破弹	↙↓↘→·B
飞翔拳	↓↙←·A
爆震	→↘↓↙←·C
★超裂破弹	↓蓄↘→·B+C
☆斩影裂破	↙↓↘→·C



金家藩 KIM KAPHWAN

※体落	近身→+C
※中段攻击	→+B
飞燕斩	↓蓄↑·B
半月斩	↓↙←·B/C
飞翔脚	空中↓+B
戒脚	飞翔脚后↘+B
▲空砂尘	→↓↘·A
霸气脚	↓↙←·A
★凤凰天舞脚	空中←↙↓↘→·B+C
☆凤凰脚	↓↓←↙→·C



▲有些角色会使用与前作不同的超必杀技或潜在能力。



不知火舞 MAI SHIRANUI

招式	指令
※风车崩	近身→+C
※梦樱·改	空中近身↓+C
※三角飞	空中画面边缘↗
※跳蹴	起身瞬间按C
※龙之舞	←+A
花蝶扇	↓↘→·A
乱舞花蝶扇	↓↙←·C
▲龙炎舞	↓↙←·A
阳炎之舞	↓蓄↑·C
必杀忍蜂	←↙↓↘→·C
飞鼠之舞	空中↓+A+B
★超必杀忍蜂	→↙→·B+C
☆月下乱牡丹	→↙→·C



劳伦斯 LAURENCE.B

招式	指令
※投技	近身→+C
※空中投	空中近身↓+C
※红刺	←+A
※空刺	空中↓+A
※欧蕾飞舞	A+B
※线攻击	→+B
▲血之螺旋	←蓄→·A/C
血之突刺	↓↘→·C
血之射手	血之突刺后↓↙←·A/B/C
血之制裁	血之突刺后A/B/C
血之爆裂	血之突刺后近身←/→+C
血之军刀	↓↘→·A(可3回)
★血之闪光	↘←↙↓↘→↙·B+C
☆究极死亡之血	↓↘→↘↓↙←·C



唐福禄 TUNG.FU.RUE

招式	指令
※冲波	近身→+C
※右降龙	↘+A
怒颜炮	↓↘→·A
大冲波	↙蓄→·C
箭疾步	↓↙←·A/C
▲烈千脚	→↓↘·B
★旋风刚拳	→↘↓↑·B+C
☆击放	→←↙↓↘→·C(可蓄)



陈先生 CHENG.S

招式	指令
※合气投	近身→+C
※头突杀	近身↘+C
※落击双拳	→+A
※飞劲里拳	A+B
气雷炮·前	↓↘→·A
气雷炮·对空	→↓↘·A
▲破岩击	←蓄→·B/C
超太鼓腹打	↓蓄↑·A
超反动潢腹炮丸	→↘↓↙←·B
★爆雷炮	↙蓄↓→·B+C
☆天地崩落无尽炮	→↘↓↙←·C



佛朗哥 FRANCO BASH

招式	指令
※投技	近身→+C
※气拳	A+B
※起身攻击	起身瞬间C
※线攻击	→+B
▲双钟捶	↓↙←·A
疾风击	←↙↓↘→·D
陨石击	↓↘→·A
陨石坠落	↙蓄→·C
横擂踵脚	↓↘→↗·B
★终极飞射	↓↙←↙→·B+C
☆地狱飞弹	→↘↓↙←·C



克劳撒 FRANCO BASH

招式	指令
※投技	近身→+C
※凯撒体压	空中↓+C
※中段攻击	→+B+C
※追打攻击	对手倒下时↓+C
上段破碎球	↓↙←·A
下段破碎球	↓↙←·C
▲战斧踢	↓↘→·B
风凰投	←↙↓↘→·C
危险投	近身←↙↓↘→·A
升空投	近身→↘↓↙←·B
★帝王波动拳	←蓄↗·B+C(可蓄)
☆瞬杀风暴	近身→↘↓↙←→↘↓·C



秦崇秀 JIN CHON SHU

招式	指令
※发劲龙	近身→+C
※龙回头	↘+C
※光轮杀	←+A
帝王神足拳	→→·A
帝王天眼拳	↓↘→·A/C
帝王天耳拳	→↓↘·A/C
帝王神眼拳(移动)	→↘↓↙←·A
帝王神眼拳(空中)	→↘↓↙←·B
▲帝王神眼拳(背后)	→↘↓↙←·C
帝王空杀神眼拳	空中→↘↓·B
★帝王(空杀)漏尽拳	↓↙←→·B+C(可空中)
☆帝王宿命拳	↓↙←→·C



洪福 HON FU

招式	指令
※投技	近身→+C
※经络乱打	近身↘+C
※踏前侧踢	→+B
※对空攻击	↘+A
※追打攻击	对手倒下时↓+C
九龙之舞	←↙↓↘→·C
▲制空烈火棍	→↓↘·A/C
电光石火之地	↙蓄→·B
电光石火之天	↓↙←·B
炎之种马	A连按/↓↙←·A
★爆发烈焰	↓↙←↙→·B+C
☆烈焰龙卷风	↓↙←↙→·C



◀劳伦斯的欧蕾飞舞是十分有效的攻击闪避技。



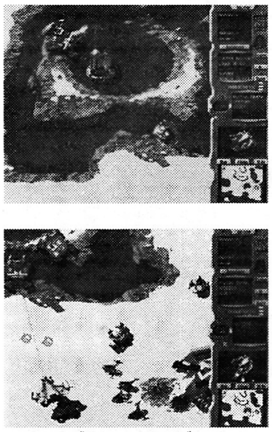
▲根据蓄气时间不同，会出现三种颜色，达到第三级时能攻击其它线上的敌人。



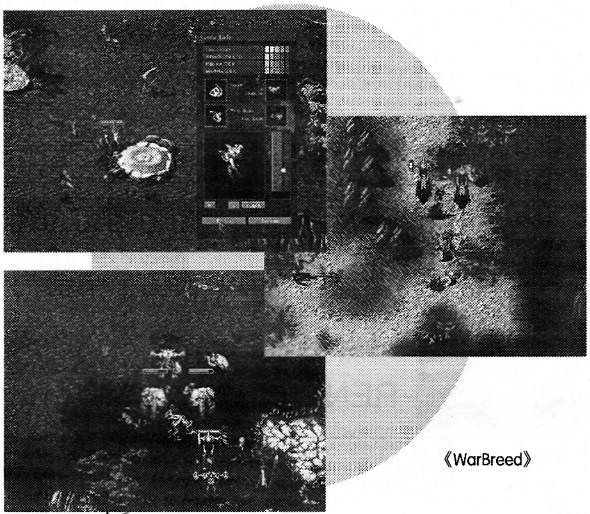
起风喽!

玩家们总是喜欢讨论目前最流行玩什么游戏和某某游戏怎么玩，而做为游戏制作者，总是喜欢讨论目前最流行做什么类型的游戏和某种类型的游戏怎么做。各位也许已经看出来了，目前全球电脑游戏界在刮着两股旋风。一股是以欧美地区游戏厂商为中心的即时策略游戏风，来势汹汹无人可挡，而且甚至已经影响到了亚洲地区的许多厂商。另一股旋风主要在亚洲地区活动，虽然波及面较小，但也够人们一呛的。下面，且让我们仔细看一下这两股旋风目前的活动情况。

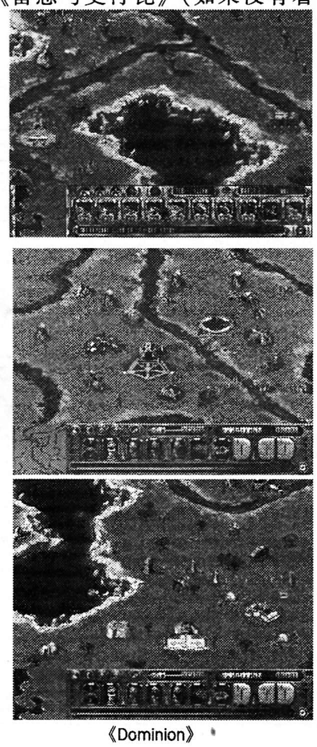
Westwood 的《沙丘魔堡 2》算是开了人类即时策略游戏史的先河，之后经过《WarCraft 1 & 2》《C & C》与《红XXX》等名作的煽呼，加上《Z》《风魔战》等不成熟作品的推波助澜，使得即时策略游戏已经如黄河之水，滔滔不绝，一发不可收拾了。最近又有了 EA 代理发行的《KKND》和 GT 发行的《Star Command》，今后会怎么样呢？来看看吧！MediaStation 是一家新的游戏公司，大概也是尝到了做游戏的甜头才加到游戏圈里来的，一上来就是一个名为《Extreme Tactic》的即时策略游戏，目前具体有什么新鲜玩意儿还不知道，但看开发画面是 640X480 的，画面有点象《C&C》，主题明显是以未来战争为主的，听说可以自己设计自己的战斗单位，估计也就是可以自选搭配战斗单位的各个部件，并不是随意设计自己的兵种。有 internet 的玩家大概在五月份就可以去他们的主页上签名参加 Beta 测试了。著名的游戏公司 Boardbund 最近一直在为《Myst 2》的推出在做努力，同时也在制作一些其他的游戏。《WarBreed》就是其中之一。这个游戏是属于古典型的，以魔法与怪兽为主，看画面黑乎乎的一团团，真是看不出有什么名堂。不过以笔者的经验看，画面太过阴暗的游戏不会太受欢迎，至少在国内是这样，《Quake》就是因为整个游戏都是在阴暗的走廊里窜来窜去，所以在国内并没有引起太大的共鸣。这个《WarBreed》要想出人投地，看来是要下一番功夫了。7th Level 也算是最近新蹿起来的公司，这个公司以前出的《Battle Beast》和《Ameriacan Arcade》都属于那种类似《雷恩与史汀比》（如果没有看过这部卡通笔者也无能为力了）那样的搞笑游戏，不知玩家们是否能够接受，不过他们前一阵推出的机械人 3D 射击游戏《G－Nome》好象反应还不错，Internet 上闹得挺凶，现在该公司又在开发一个未来战争风格的即时策略游戏《Dominion》（领土）。游戏描写在宇宙间有四个集团为了自己的领土问题而展开战争，各为扩充自己的领土而战。这四个集团是人类－－顽固的银河战士们；天蝎军团－－－一群拥有象蝎子一样的交通工具的食肉型异形；黑暗军团－－－一群擅长使用火的



《Extreme Tactic》

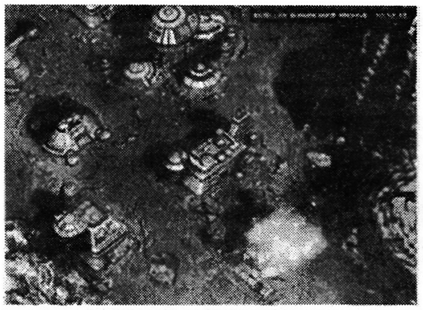


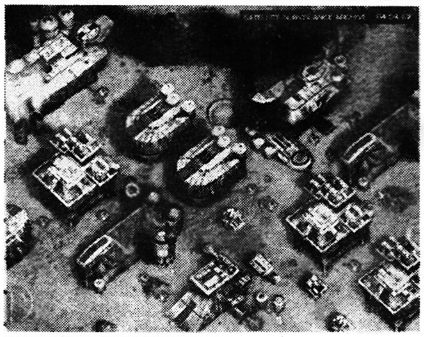
《WarBreed》

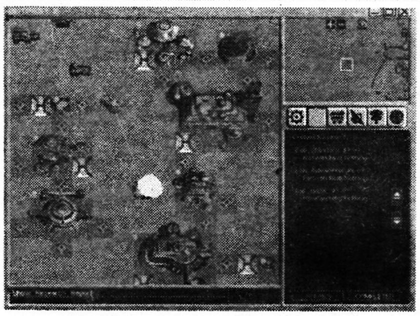


《Dominion》

野蛮异型和雇兵团－－－一群集合了凶狠的人类与异形的掠夺者。游戏号称最高可达 1024X768 的解析度，这在目前已有的即时游戏中是少有的。笔者手中有一段《Dominion》的 Demo，从这段 Demo 中可以发现游戏中的兵种造型很像该公司前一作品《G－Nome》(《极龙》)中的造型，配上气势颇为紧张的气氛，使该游戏感觉起来非常不错。只可惜部分游戏画面太象《红 XXX》了，让人不免有些失落。



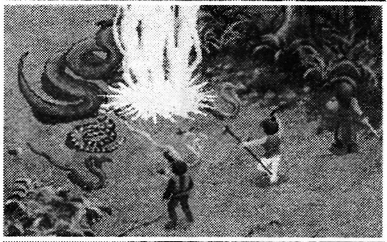




《OutPost 2》

Sierra 公司在若干年前曾经推出过一个外星拓荒游戏，名为《OutPost》。提起这个游戏，资深的玩家不禁摇头，画面虽然还不错，但是真是没有什么玩头，而且系统要求还颇高(要求 8 兆内存和 Windows，当时用 8 兆内存真是富人们的享受)。这次 Sierra 拼命想给自己挽回点面子，又要推出《OutPost 2》。最大的变化是游戏的风格与画面。从附图可以看出，所有的建筑都改用 3D 建模，加上以新的 3D 技术制作的地景，显然更能很好的描写出外星拓荒的情景。原先十分复杂的研究系统在这次也得到了简化。由于加入了即时策略的成份，使笔者第一次看到这个游戏的简介时，很自然而然的想到了光谱的《殖民计划》，不过以 Sierra 的功底来看，超过光谱还是很简单的。台湾地区的游戏公司也是跟风跟得紧，近期又有旭光资讯正在开发一个名为《中国武将列传》的游戏，内容是把中国古代的历代名将来一个大杂烩，全都放到一个游戏中，并且还是即时策略游戏(呵呵，一想到即时策略的关公战秦琼就有一种莫名的兴奋)。旭光资讯一直是以出色的的人物肖像而出名的，但所出的游戏却不过如此，不知这次表现如何。国内同样也有这种风，前导公司有《赤壁》，尚洋有《血狮》，鹰翔有《生与死》，目标软件有《铁甲风暴》(应该没有记错吧 ^_^)。除了上面简介的这几个即时策略游戏，还有前几次已经介绍过的《Dark Reign》和《Dark Colony》，加上 Sierra 新近宣布的可能是即时策略的《警察故事－S.W.A.T 2》和 John Romero 的新公司"离子风暴"也在计划中的一个即时策略游戏，今年里将会出现一大捆即时策略游戏，喜欢即时策略游戏的玩家可以大过其瘾了(其实对于这些玩家来说，这种折磨也够残酷的)。





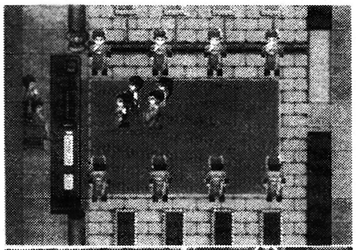


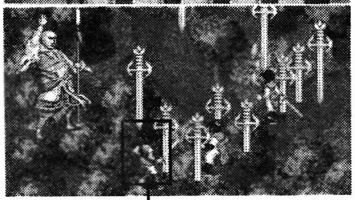
《绝音魔琴》

第一股风我们姑且称为 C&C like 或是 WarCraft like 风，那么第二种风我们就称为"仙剑 like"。《仙剑奇侠传》，无愧为中文 RPG 历上的经典，虽然前无古人，但后有无数来者，不管学得象不象，反正是学得滥了。先来看看这个名叫《绝音魔琴》的游戏。这是由泰腾资讯制作的。故事是叙述一个比"从前有座山.."还老套的情节，而且根据潮流也加上了爱情故事的成份。所谓的创新是加入了炼药的系统，主角是出自一个擅长使毒的门派，所以可以用各种各样的草药炼制出各种不同效果的药。战斗系统号称脱离了传统的战斗系统，也不采用《太空战士》式的即时系统，其实不过就是以人物的行动速度来决定行动的先后顺续，说白来还是不新鲜。战斗的视角，采用"传统"的《仙剑》式的"\"形视角。其实这种视角并非《仙剑》首创，早年间天堂鸟的一些 RPG 和 TV RPG 游戏中都有这种视角，但在电脑游戏中，的确是《仙剑》将其带到了 2D 游戏的顶峰。战斗画面也不用多描述了，看看附画就都明白了。另一个由仕积资讯公司正在开发的此类游戏，名为《神剑游侠传》。(在这里请读者们先做一个小游戏，把《神剑游侠传》这个名字快速的连续读上二十遍，



《神剑游侠传》







这是谁？难道说……

看看象什么。如果没有任何发现，就再读二十遍，直到读得象《仙剑奇侠传》为止）。故事发生在秦朝，大概讲的是寻求长生不老药的事。主角名为李少游（各位，咱们再来做一个游戏，规则和上回一样，直到把李少游读到象另一个李 XX 为止，ok?），初出茅芦，不谙世事，为寻找灵药开始了他的冒险，途中遇上了三位性格各异的女侠（真想再做回游戏..）……游戏简介中标榜的新的升级系统，如果笔者没有理解错的话，大概和很久以前杰克豆的《时空异变》应该同出一辙，也就是让玩家自行分配升级点数到主角的各种属性上。画面同样以中国古代的风格为主。其他实在是说不出什么了。看看吧，这个游戏到底算什么？不是不小心学《仙剑》学得太象了，就是故意想搞一个 80% 都一样的赝品来恶心恶心别人。算了算了，不说了，只但愿这两款游戏要比《绝 XX 骄》之流要学得好一点，更容易让玩家原谅一点。

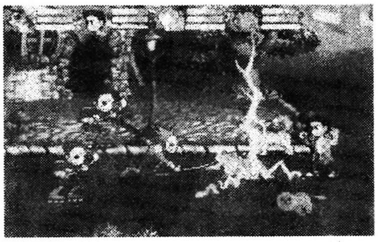
“仙剑 like”风简直就是游戏界的不正之风。令人可喜的是，大宇还是一直保持本色的（呵呵，当然，“仙剑 like”风就是他们掀起的嘛）。DOMO 小组在制作完《L－man》后





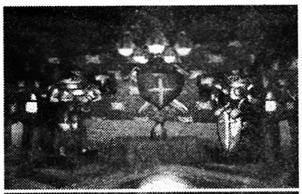


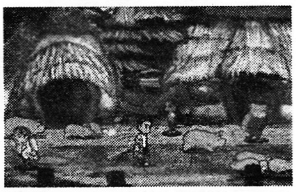
一直没有动静，原来他们目前正在制作一款名为《阿猫阿狗》的冒险 RPG 游戏。这个游戏的故事颇为创新，木桶镇上的猫群突然受到恶人的控制，开始四处做乱，攻击人类，袭击狗群，全镇上下顿时一塌糊涂。这时一个放假回家的小孩看到了这个情景，就召集了小时候的朋友和一群已经被打得落花流水的狗，准备开始他们的反击。《阿猫阿狗》脱离了旧的 RPG 的死框框，而

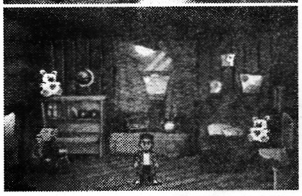


将冒险游戏的画面与 RPG 的规则结合到了一起。玩家在城市里游荡时，看到的并不是传统 RPG 的移动方式，而是象《凯兰迪亚传奇》式的场景。而且所有的背景都是由











制作组用 3D 软件制作而成，绝对华丽细腻。战斗画面到是采用了传统的类似《太空战士》的左右对峙型，不过攻击用的武器有了大的革新。这些武器都来自生活中，比如用竹筒做成水枪，用经过剧烈摇晃过的可乐喷射汽泡，用垫板摩擦生电电击敌人等，样样让玩家感觉新鲜。既然是有冒险成份，那一定少不了迷题，不过此游戏中的迷题并不是非常刁钻，一般地动动脑子就可以解决了。DOMO 小组总是这样，要么不出东西，要出就出精品。《阿猫阿狗》可以说已经达到了国际水准。

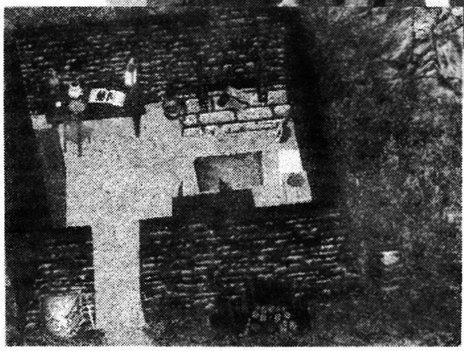


Origin 前一阵子人员变动闹得沸沸扬扬，加上大多数员工都调到《创世纪网络版》工作组去赶工，直到最近才放出了一些《创世纪九》的图片。说到《创九》，得先说一下《创八》的失败。原本《创》系列除了有华丽的图形，最注重的是故事的内涵，《创》的制作组本想在第八代中将《创》提升到一个新的阶段，结果一不小心给整成了败笔，画面到是很华丽，但

操作性却差到家了；原本身负神圣职责的圣者也变成了让人怀疑的小人。《创》系列的忠实们伤透了心。LordBritish 此后宣布，将在下一代中为《创》挽回玩家们的心，也就是此次的《创九》。《创九》的意义不仅仅是如此，它还具有更深的意义。《创九》是《创》系列的《圣者三部曲》的最终章，圣者将从八代中的异教徒世界回到久







违的 Britannia 大陆，找到宿敌"守卫者"并与其进行最后的圣战，从而也结束了圣者的三部曲。所以，《创九》是这个系列中到目前为最具特殊意义的一代。《创》系列每出一代，它都会更新新的引擎。这次的"世界"变成了纯 3D 的世界，所有的东西都是 Polygon 的，而且增加了视角旋转的功能，使以前游戏中有死角的垢病完全解除。制作组还强调这次的 Britannia 世界将更大更神奇。目前关于《创九》的资料也就这么多了，对于渴望玩到《创九》的玩家来说最多也只是润了润嘴唇。

Hot News

1、传奇人物 John Romero 的新公司 Ion Storm（离子风暴）日前终于宣布了 3 个他们将要制作的游戏。《Daikatana》（如果笔者没有猜错的话，这应该是取自日语的'大剑'一词）是一个用增强了的 Quake 引擎制作的一个 Quake Like 游戏。《Anacronox》（这个词笔者没能找到正确的解释，没准只是 John 哪天嘴里随便就冒出了这么一个词儿）是一个 RPG 游戏，听说 John 十分喜欢《太空战士7》的设计，而且他也正是为了能制作一款惊人的 RPG 游戏才从 ID 跳出来的，他会不会把这款游戏作成 PC 上的另一个《太空战士 7》呢？还有一款就是前文已经提到的即时策略游戏，不过目前还没有定名。笔者有一天很走运，在 internet 上认识了 Ion Storm 的美工，大家还能在《Diablo》的 Special Thanks 里找到他的名字，他叫 Brian ....。有一天笔者开玩笑说想请他来北京一起作游戏，后来听他说他月薪四千美金，到了嘴边的话又吞了回去。不过以后要想拿到第一手的 Ion Storm 的情报是没有什么问题的了。

2、移植移植再移植。以往尽是好的 PC 游戏移植到游戏器上，让许多 PC 玩家感到十分不公平。Win95 的出现和 DirectX 技术的不断完善加上 MMX 芯片的推出，还有各类的 3D 加速卡的上市，使得不少经典 TV 游戏移植 PC 成为了可能。《太空战士 7》Win95 版是否推出目前还没有定论，不过 Square 目前正在招收大量 Win95 编程人才，可能正是在为此做准备。有报道说 Square 已经明确表示要移植《太空战士》五代和六代到 PC 上，虽然不是什么新作品，但也是经典之作。SEGA 可能在今年年底移植《VR 战士 2》和《Sonic 3D Blaster》。Acclaim 在今年内可能会移植《Enemy Zero》。GT 会推出老游戏《Spy VS Spy》的 3D 版。

3、日前网络黑客袭击了 Crack Dot Com 公司的 Web 服务器，盗走了《Quake》、《Abuse》和该公司正在开发的《Golgotha》的原程序。笔者有点奇怪的是，他们为什么要把这么重要的东西放在 Web 服务器上呢？

4、无独有偶，Bloodlust 公司（曾经制作过一个很烂的格斗游戏）的 Web 服务器也被袭击，该公司不久前刚刚开发的一个十分出色的任天堂红白机模拟器 NESticle 的原程序被盗并被放置在了公开 FTP 上。作案者是在模拟器界十分有名的模拟器信息组织"DC"的创建人。此后，也许是迫于舆论的压力，这个已有两年历史的组织被迫关闭。

5、说到模拟器，还有两个新闻。一个是前一段时间正在进行的世嘉 16 位机的模拟计划被迫终止，原因是开发者－－一个日本的程序员不幸车祸身亡。另一个是 PC－Engine 的模拟器终于出现了。该模拟器的模拟度基本达到了 90%，效果极佳，可以说是在所有的模拟器里最好的一个。

6、电子艺界北京公司的工作人员已经专程前往英国牛蛙公司本部，商谈有关制作《主题医院》中文版的问题。目前该公司已将在国内出版《银河私掠者》、《基因战争》、《Die Hard 三部曲》等游戏提上日程。

本期部分资料由第三波《新游戏时代》杂志及电子艺界北京公司王越鹏先生提供

文/责编 软体动物　题图/（郑州）朱卫强

秘技天地

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

这是一个怎样的五月呀!发生的事情太……多了——

首先,工作之余单位组织到杭州及其周边地区春游,收获可谓颇丰:先是去之前一周集中营式的工作;再者总算是领略了南国的春及人的温柔(对此留下非常好的印象);还有因纵欲(食欲)过度而导致坏了肠胃,跑(?)到杭州第一人民医院去打吊瓶(因第一次打,也算收获之一吧);最后又是数周集中营式的工作。颇丰,颇丰……

其次,身边的两位同事兼好友均因不得已的原因先后离开了杂志社。送特工黄回那遥远的福州那天,手里帮他拎着很沉重的箱子,心情却是更沉重的。一路不语,天下着雨,也在替大家感怀吧!到了机场,为了心情平静下来,我胡乱"吞"了个汉堡包,导致临别一句话也没有说出来,特工黄的手心还是那么多的汗水……

五月份还有一个因无聊的原因而不愿提及的生日。唉,这些事情又增大了我"悲伤 ROM"的容量,简直想把它们都忘个干净……

那又为什么写下这些文字来纪念?掉个书袋:就算是"为了忘却的纪念"吧!

于4月8日

ARC 霸王忍法帖 FP 4

全部角色潜在真超力必杀:使用条件为气槽全满。

义介:苍神粉碎爆 ↓↓↙←→·A+B

四斗杀·逆鳞(近身)A·B·B·B→B

神威:鬼封·灭 ↓↓↙←→·A+B

暗火炎阵·鬼缚(近身)↘A·A·B·B→B

鸦:鸦地狱舞 ←→↘↓↙←·A+B

狂刃(近身)A·C·B·C·B→B

雷牙:爆雷阵 ←→←↙↓·C+D

雷神降临(近身)A·B·B·B→B

云仙:↓↙←↙↓↘→·A+C(空手无刃用)

怒涛·炎狱杀(近身)A·B·B→B

霞:绯旋圆舞阵 ↓↓↙←→·A+C

花蝶缭乱(近身)B·B·A·A→A

凤凰:无双太阳剑 →↘↓↙←→↘↓·A+C

凤凰飞翔(近身)D·D·A→B

枣:→↘↓→↘↓·A+B(空手无刃用)

无鸳流瞬击·麝 ↘A→A→A·A→B

五卫门:暗器双邪放 ←→↓↘·A+C(空手无刃用)

灭杀·铁掌诛 ↘A·B→B

天和:修罗放邪 A(按住蓄)↓↙←·放开 A(空手无刃用)

国士无双(近身)A·B·C→D→B

兰丸:幻魔操掌 ↓↘→←↙↓·A+B

(以下全部须近身)秘 B·A·B·B

散 A·B·A↓B(空手无刃用)

泡沫 A·B·A→C↓↘→B

宴 A·B·B·A·D(空手无刃用)

命露散华 A·B·A·B→B

信长:冥道轮回 ↓↙←→↘↓↙←·A+C(空手无刃用)

(以下全部须近身)万象灰尘 ↘A→D·B·B·D→B

零炉 B·B·A

霞巳 A→A·A

震无 ↘A→D·B·B

安徽亳州 杨晓峰

马语:杨晓峰,你在使用从"秘技天地"中学来的秘技而在朋友面前"出尽了风头"之后,就联想到风马是一匹"爱出风头的马!""你这个小同志……",由于风马害羞悄悄溜走而说话的声音逐渐变小,但还是能从迎面的风中隐约听到:"……很……可爱……嘛!……"

ARC 霸王忍法帖 FP 4

部分人物暗连技及暗超力:暗连技使用条件为己方能量蓄满;暗超力使用条件为己方能量蓄满后按 A+B+C,把能量爆发后即可使用;或是己方能量蓄满,对方血格已红的话也可以使用。另外特别需要注意的是,下面技巧中前面注(空)的需把武器收起,前面注(武)的则需把武器拿出。

义介:暗连技(武)A·B·A·B·→↓↘·B

暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+B

神威:暗连技(武)A·B·A·B·←↙↓↘→·B

暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+B

鸦:暗连技(武)→·C·C·B+C·B+C

暗超力(武)→↘↓↙←→·A+B(可按住一会儿再放)

枣:暗连技(空)→·A·A→→·A+B(连打)

暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←·A+B

霞:暗连技(武)近身 A·A·A·↓↘→·A+B(连打)

暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+C

凤凰:暗连技(武)A·B·A·B·←→·A+B

暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←·A+C

兰丸:暗连技(武)A·←·C·C·→·B 或 A·B·A·B·B

暗超力(武)↓↘→←↙↓·A+B

信长:暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+C

值得一提的是,每个人的暗连技前都可加一些承前攻击。最简单的是↗·B,如此组合一下可发挥暗连技的最大威力。个别暗超力也可用此方法,例如:神威之超级暗连技:↓↘→·A·↗·B·暗连技(32Hit,为游戏中最高)。

神威之超级暗超力:↓↘→·A·↗·B·A·B·A·↓·B·暗超力(26Hit,一次毙命)

甘肃兰州 张乃雷

马语:关于"暗×技、×力"这期及上期均有提及,请玩友都尝试一下吧!另对张乃雷之"吃不到的葡萄(指次世代)也是甜的!"这一思想表示钦佩。

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

增加体力法:当自己被对手击倒在地的时候,快速按任意键,可增加一些体力。

四川南充 何鹏

ARC 侍魂·天草降临 FP 4

桔右京的 142 连斩:接近对手,先同时按 CD,然后迅速按 AABBCCAABBCC,再接一招细雪(↓↙←+斩),此时连斩数会显示出 142;若对手全部吃上,起身时连斩数还没有消失,你可在他起身时再同时按 CD,若对手中招,即可再次使出 142 斩。这时连斩数仍会继续上涨,变成 284 斩。

广东三水 马欣晖

ARC 侍魂·天草降临 FP 5

霸王丸的连招：在怒气爆发后怒值全满，跳跃低位重斩——站立中斩——连续自动斩(A+B+C)————闪(B+C+D)。此招能打掉对手70%—85%的体力，但若对手在中途使用怒气爆发，此招会被破掉。注：此招大部分人共通。**重庆梁平　丁琳峰**

ARC '96格斗之王 FP 6

八神庵VS电脑的阴招：电脑在角落被击倒，趁电脑还未起身使用轻暗钩手，对手中招后迅速用琴月阴接招，这时电脑又会被击倒；再在电脑起身的一瞬间使用轻暗钩手，电脑仍会中招，这次马上用轻鬼燃烧再次将电脑击倒；如此反复使用暗钩手、鬼燃烧就可将电脑屈死。此计的关键就是在于电脑在起身的一瞬间是不会防御暗钩手的。注：在任何难度下使用此计均能成功。

重庆梁平　丁琳峰

MD/SFC 太阁立志传 FP 3

武将的登场：此游戏中武将的登场既不是根据年代，也不需要条件，而是同一时间内，只允许一定数量的武将登场，且武将的寿命无限(?)。这就要求玩者用很残酷的手法才能见到战国后期的武将——杀无赦！这样一来，诸君定能见到安土、桃山时代，甚至活跃于关原的诸名将。诸如贱岳七条枪、日本一强兵真田幸村、五奉行笔头石田三成，及在关源壮烈的岛左近、大谷吉继，甚至连小早川秀秋这样的阿斗型人物也会登场；另外，德川家的四天王、家康之子信康、秀忠、柳生宗严之子宗矩也会登场。要杀掉大批武将一睹名将风采，最好的办法是攻打拥有大批家臣的主城，成功后便会有大批武将等着处理。发现此技纯属意外，笔者一次发疯，非90以上(野心、魅力除外)的武将均不留，如修罗饿鬼一般，才得以见到传说中的森兰丸及非常搞笑的宫本武藏。此技在二代中似乎也适用，笔者曾用此法在二代中见到了伊达政宗，他于1584年继任家主。**上海　绯畔花雪京**

MD 蚯蚓战士2 FP 8

防御法：在游戏中按住↑+AB键，JIM便会使用一面盾牌，此时可防住敌人的攻击。北京　郭晨　高峰

MD 侍　魂 FP 7

出现小忍犬法：当先，选用美国忍者加尔福特。在游戏刚开始时，双方满血的状态下同对手较腕力，尽量使两人武器都落地；然后赤手将对手打倒(注意：不要让对方拾起武器)，在胜利画面时你会发现忍犬变得很小。**河北石家庄　耿云龙**

MD/FC/SFC 大航海时代 FP 6

迅速提高海盗声望法：首先，你要拥有一支较为强大的舰队；然后向一个弱小的舰队宣战，这个舰队往往会逃跑；当副长向你询问"放"还是"不放"时选择"放"；如此连续向该弱小舰队宣战，你的海盗声望可在几日内迅速增至50000。**河北石家庄　耿云龙**

FC 重装机兵 FP 5

神奇的军号：当到达奥多镇后，发现该镇是由三幢分开的大楼组成的。在右下方的大楼中，进入标有"P"符号的房间后，可以看见房间中左下方有两个自动售货机，在其中出售炮弹的自动售货机上买炮弹，如果中奖后可以得到一个特殊的道具——军号。在作战时使用军号，可以听见一个特殊的音效，这样不仅攻击力上升几倍，而且敌人的大部分进攻均会无效。笔者在打大象时从战车上下来，使用军号后，大象进行冲撞，竟将自己撞死了。在打戈麦斯时使用军号后再用一个烟幕弹，可以将戈麦斯一炮击死。**安徽芜湖　柳佳**

MD 真人快打3 FP 5

卡豹的连击：对手逼近时用后高腿将其撩飞，紧接着迅速使用后·前·低腿将对手冲转；此时你位于他身后且很近，发一齿轮(后、后、后、跑)，在对手遭齿轮攻击时过去使用连续技：低腿·低腿·高拳·高拳·↓高拳，对手被勾上天空；来个飞腿，不过瘾的话再加个空中火球；虽然空中火球一般不易击中，但即使火球未击中也可打出9Hits，67%。**河北石家庄　朱晓磊**

MD 光明力量2——古老的封印 FP 5

超级商店：按住上键开机，先进入选版画面(97年第二期曾经刊登过其方法)；选完版面后在游戏中让主角使用魔法退出战场；在选择武器版面时，把右上角光标的数字调成30，然后按C键，就可以进入超级商店了。这里可以购买数十种武器，包括难以炼成的村雨刀。**湖北黄石　李海鹏**

MD 梦幻之星Ⅳ FP 6

一曲即发模式：在标题画面中按START键，就会出现CONTINUE、START、ERASE DATA选项；这时只要按一下B键，就会进入一个叫"一曲即发"的模式中，在里面一共有48首曲子可供欣赏。

广东江门　孤星流

MD 蛮人争霸战 FP 6

新拳法：选人时，将"POWER PUNCH 3"一项改为"POPEYE PUNCH"，这样在比赛中按住上再连按B键，即可使出新拳法。

最终关密码：最终关密码为3个字母，第一个都是E，第二个字母代表敌人，第三个字母代表自己；这两个字母均可以从前三行字母中任取一个，但根据不同的字母，出现的人物也不同；如输入EZZ，则是CHANG FU对CHANG FU。**北京　刘阳**

FC 重装机兵 FP 7

不花钱塑像法：在波尔镇的学校中捐钱时，把箭头拉到最左边，调一个比较大的数字，再按一下B键；因为你并没有那么多钱，所以按A键决定时并不会使自己的钱减少，而镇子中心也已塑起了自己的塑像。**云南玉溪　宋金宝**

FC 忍者蛙与双截龙 FP 6

得高分法：在第二关，有两处丢炸弹的地方；只要捡起炸弹不扔出去，再跑着去撞炸弹，便可把炸弹撞坏得分；这样几次便可加得高分。在一开始时，有一些地板，用忍者蛙把敌人打得陷下去(注意不要把敌人打入船底)；然后离开敌人，趁敌人还没有爬出来，跑到敌人面前，用大脚把敌人踢死，便可以得到5000分的高分。在第三关，有几处拉着吊绳向下落的地方，在这些地方只要按住左上(或右上)，再按B键，忍者蛙便会象一个大帐篷向对面撞过去，人会象旋风一样飞过去；人会留在对面，而忍者蛙会被弹过来，用此法打敌人可得高分。

升天法：在第五关的飞船上，按十字键的←↙↓↘→↘↓↙←……，这样多按几次，你便会发现你选的角色已经升上了天；如果用第三只忍者蛙和第一个人，他们都能按A停在空中，其它角色便只能按连跳才能不摔落而死；用此法可轻易过喷火的地方。不过，此法极危险，会使敌人也跟着升天，使你无法打到他，就会使游戏不能继续进行。所以此法最好两个人双打时使用，一人升天，另一人照常玩，才能使游戏顺利进行。此法进门便可恢复。在打关底时，最好不要升天，不然关底极难消灭，还会使自己有生命危险。

巧打第六关关底：在打第六关关底的地方有两盏灯，

不要把它们打碎；待关底到来时，跳到灯上，这时关底便会来到你脚下，你跳下去打几下再跳到灯上，这样循环便可打败关底。

云南玉溪　SJB & YQ

FC　勇者斗恶龙Ⅳ　FP 4

赌场的黑招：这法只限于第三章或第五章在安德尔（**エンドール**）的地下赌场右上方的柜台。与里面的人对话，她会问你要买多少筹码？此时选择筹码数从左至右为 838816，只需付 40 元，便可以得到 838816 个筹码。第五章的密码相同，但价钱不同，只需付出 4 元钱。

隐藏事物：在游戏末期，勇者等人来到阿奈尔镇（**アネイル**），晚上会见到甲之勇士利巴斯特（**リバスト**）的亡灵。他告诉勇者去找天空之铠。白天，与镇东的一名大汉对话，他会带勇者等人参观利巴斯特的故居。参观完后，他会问是否要住店休息？一晚上宿费 400G（宰客）！在这游戏中还有一两个未被笔者开发出事件：例如在游戏第五章末期，在港口（**コナンベリ**）里，晚上与一个见了勇者就逃跑的伙家多次对话后，会得到道具（**ちいさなメダル**）。多注意调查一下身边的瓶瓶罐罐，也可以找出这样的道具。它的作用是与一个住在地图东北方孤岛上的国王交换武器（笔者只找到了 21 个）。

广西南宁　梁登理

SFC　银河战国群雄传·雷　FP 7

雷获得新金刚法：在南京楼技术力在到 2000 后，让雷去一次武王都，回来后就能开发新金刚了，新金刚带的地图兵器可将前方一条直线七格的敌人一击必杀。　江西九江　王尖炜

SFC　银河战国群雄传·雷　FP 4

大小通收法：开始游戏时选用龙我雷；若想收敌方很有才干的将领，但他的忠诚度是 A、B 级时，有一法可以照单全收：出战前定要带紫纹公主，先用电我雷和敌将白兵战（必须是打得赢的），胜后若不归降，便放他走；再让紫纹与他白兵战（此时只赢不输），再收用他，敌将定会被收服。　广东高州　符标

SFC　火炎之纹章　FP 5

部分隐藏秘宝：第二部第三章，在城堡大门左右一格处，飞行系人物可拿到飞行系特效盾（防弓箭特效）；第五章，在正上方小桥左五步处持金卡可进入秘密商店（卖转职道具）；传说的古战场一章，地图上右中、左中（山坡下）、正上中级正中有四个宝物：为 + AT、+ DF、+ 速度和一把银斧（5000 元）；除正中在山坡下七格左右处外，其余均在有尸骨处 5×5 范围内随机出现（要耐心哟）。

吉林长春　乌雅

SFC　圣战的系谱　FP 4

隐藏的对话：在游戏第一代人中（第六章之前的人物），天骑士**フェリー**的最佳对象为魔法师**レウイン**。但如果按正常的发展下去，**レウイン**便会爱上**シルウィア**。其实只要在第四章中叫**フュリー**与**シルウィア**靠近，两人便会进行自动对话，之后**フュリー**与**レウイン**之间的好感便会大幅度提高。

无聊的对话：只要将已结婚的夫妻俩中一个叫到城外，再将他叫进去，夫妻便会展开对话。

轻松的升级：只要带有“**スリープの杖**”的敌人出现时，先将其周围的敌人杀掉，再让己方的队员走入他（她）的范围被催眠；而己方带有“**レストの杖**”的成员则不停地用杖解开催眠咒语；只要不将敌人杀死，便可反复轻松地取得大量 EXP，一次有 80 点，非常简便，但杖要注意维修。

隐藏的伙伴：在第二章中，只要在斗技场上战胜七个对手，剑士“**ホリン**”便会加入。在第七章中收复**ダーナ**城后让**アレス**入城，舞女**リーン**将加入。　广东汕头　方壮熙 壮然

马语：多谢你们寄来的精美的“SLAM DUNK”的海报照片，拍得很漂亮！

SFC　超级大金刚 3　FP 3

香蕉鸟：香蕉鸟共有十三只，其中一些藏在地图版面中，需要自己去找。其中大地图版面有三只，每一大关的地图版面内也都有一只。有些需要一点技巧；如最后一关 KAO'S KOREAS 中，湖中有两块石头，按住“Y”做“8”字型环绕，成功后就会出现一个香蕉鸟洞。进入香蕉鸟洞后，记住水晶闪亮的顺序，用手柄的 A、B、X、Y 输入一次，成功的话就会放出香蕉鸟。

大部分香蕉鸟则要通过“交换”得来。首先去赚取足够的“熊币”，去玩迷你游戏不失为一个好办法。有了足够的熊币后去 BAZAAR'S GENERAL STORE 购买“贝壳”和“镜子”。将“贝壳”交给 LAKE ORANGATANGA 版面中的 BABNACLE'S ISLAND 处，可换取一只香蕉鸟；在 KREMWOOD FOREST 中的 RIVER SIDE RACE 中，打破 1:15:00 的纪录（是 1 分 15 秒啦，不是 1 小时 15 分……），再去本版面的 BRASH'S CARBIN 处，熊会大怒，震开香蕉鸟洞的入口；在 K3 版面中进入 BLIZZARD'S BASECAMP 取得生日礼物（在最后一面小旗上按上可进入木屋，木屋往左是香蕉鸟洞），将取得的生日礼物交给 COTTON－TOP COVE 版面中的 BLUE'S BEACH HUT 处可换得一个球。再将球交到 MEKANOS 中的 BAIOOKA'S BARRACKS 处，可被大炮发射进悬空的香蕉鸟洞；在 RAZOR RIDGE 版面的 BJöHN'S CHAIRLIFTS 处得知 CHAIRLIFTS 坏了。用“镜子”去大版面中的 BARTER'S SWAP SHOP 处交换“扳手”，将“扳手”交给 BJöHN'S CHAIRLIFTS，开动 CHAIRLIFTS，取得又一只香蕉鸟（好麻烦，简直是 RPG！）；可再去 BARTER'S SWAP SHOP 处将镜子买回交到最后一版 KAO'S KOREAS 中的 BAFFLE'S CODE ROOM 处。而在大版面中的 BRAMBLE'S BUNGALOW 屋右采得一朵花交给 BRAMBLE'S BUNGALOW，又可得香蕉鸟；而 LAKE ORANGATANGA 版面和 COTTON－TOP COVE 面中的香蕉鸟洞，只要贴着湖边游泳就会发现。

“DK”金币的和“B”金币的取得：“DK”金币每一关中有一个，由一个手拿“盾牌”（怎么看，怎么象垃圾桶盖子），全副武装的鳄鱼掌握。要打倒它，只有用铁桶从后面打击它，这可需要大家多动动脑筋啦。“B”金币的取得则需要进“B”的木桶。“B”木桶基本是每一关有两个，以中途的纪录星桶为分界点，前后各有一只，请尽力寻找。每一关打过之后会升起小旗，当飘起黄旗时，表明“DK”已经取得；当彩旗飘扬得很招展时，表明本关的“B”金币已经取全了。要取全“DK”及“B”金币，有一项基本功要熟练掌握，这就是“扔人”。用猩猩婴儿 KIDDY 背起 DIXIE，跳起后按 Y 键扔出，扔时要按住方向键的方向不放，这样当 DIXIE 被扔到上面或远处时，KIDDY 也会被拉过去。虽然有一些金币很难取得，但是游戏会给你提示的：如在屏幕最上方有一只孤零零的香蕉，毫不犹豫背起同伴向上扔，总会有惊喜的发现；如有一些香蕉会组成字母的形状，A、Y、B、L、R 等等。在字母处按相应的按键，会发现一些意想不到的效果。例如变身为小象时，按 L 键可以吸水，按 R 键可以吐水，按 Y 键可用鼻子吸桶，按斜上将桶扔到水中可作为垫脚，通过水面等。

隐藏版面：当你拥有滑行快艇时，在大版面中海上有四个小石头的地方，按住 Y 键，在四个石头的外面绕圈，注意不要碰到海岸或石头。突然，四个石头沉下去了，而升起一座火山岛。在这里用 15 个“B”金币可进入一个隐藏版面，而最后一面则需要 25 个哟。隐藏版面的第一关及第四关都有三个“B”桶，要仔细找。其中第一关中的一只小鸟（很美丽，一直在你头上飞）在本关结束前会变成“B”桶的，要小心不要碰掉了（在前几关中也有会变成“B”桶的鸟哟）。

吉林长春　（不是女孩的）高瑛

不少读者来信说：杂志出刊日期飘忽不定。比如2月号杂志4日就早产，而3月号直到20日才见踪影（难产？）。有的因此而错过机会，买不到杂志。只好每月自5日起便每天到书店“报到”，弄的老板一见到远远便喊：“没来，没来！”（什么没来？）患了“杂志出刊日相思症”。问杂志有无解药。说起来解铃还需系铃人，不过杂志确有自身的难处。新华印刷厂是新闻出版署直署印刷厂，肩负着国家政治文件，学习辅导材料的印刷任务。这些活儿一是时间紧，二是印量大，我们只能耐心排队等候。当然我们编辑工作也有有待改进的地方，今后能早一点交稿（早排队），争取早一点出刊。

在Saturn、N64、PS相继杀价的强大诱惑下，许多玩友心理防线开始动摇，来信表示要购一部次世代主机。但举棋不定，要求杂志做个参谋，出个主意。次世代机现在已降到2000元左右，确实是太便宜了。据我们所知，几大游戏公司虽然主机销售量很大，但利润并不高，甚至卖一台赔一台，只能靠卖软件赢利。游戏业几巨头竞争白热化，几达你死我活的程度，低价（赔本）销售也是无可奈何的事情。受益的当然是我们这些玩家。一是物超所值，二是挑选余地加大。现在确实是购买次世代机的大好时机，杂志社也有义务做读者的参谋，可信赖的知心朋友。为不耽误大家期末考试，杂志准备7月号用一定量的篇幅详细介绍比较三大主机的性能、价格比、三大游戏商的经销策略、软件风格、国内经销价格、购机注意事项以及购机的参考意见，让大家能过一个愉快的夏天。请大家攒好钱，5月—6月—7月—爆！！！

这期新开了一个栏目，就是由大家熟悉，一直给“电刑室手记”做插图的XYM重披战袍，推出以杂志编辑为主角的连载漫画《编辑部的故事》，每月一篇，大约3—4页。XYM职业是动画制作，可谓典型的“三插人”。

“大墙画廊”在廊主SHADOW PHOENIX的不懈努力下，声势越来越大，稿件越来越多，水平越来越高。《电软》是游戏杂志，无意在漫画领域插一脚。开设“大墙画廊”是想用漫画来表现游戏，或用游戏来表现漫画。另外就是想给漫画的百花园中添一点春色，造一点声势。从这期起增加一点新内容，就是每月登一幅目前有成绩的青年漫画家为本刊创作的游戏漫画（事实上他们中的许多人也是游戏迷），并由XYM做简介和简评。他们如此为杂志捧场，我们致衷心的谢意。读者可以比较评说一下他们和画廊其他漫画的优劣，也是一种乐趣吧。

下面谈一下书讯：Ⓐ《’96格斗天书》受欢迎之程度出乎杂志社预料，许多大城市销量超过杂志，令人大跌眼，可以说超出我们的期望值。该书一是印刷装帧精美，有收藏价值，二是实用性强。Ⓑ《’96合订本》上、下都已出版。这两本都是印刷精美超所值，而且是杂志成熟期的作品，内容很丰富。由于采用平版印刷，清晰度很高，是杂志（滚筒印刷）比不了的。即使是每期都买杂志的读者，如果有钱的话，也可以收藏一本，买后不会失望的。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾法在这里。

主持人：无类

上帝有话要说

●我感觉贵刊对目录似乎不重视。目录是一本书与读者沟通的窗口，它使人知道在哪里可以找到自己想看的东西，有时它又可以间接地成为杂志的“内容概要”，所以目录应该作为杂志的一个栏目，一个特殊的栏目，就算篇幅再紧也不能随便地把它缩小或去掉。94、95年的杂志，它的目录就很完整，大大方方，清楚明了，还有下期预告，有时更有各个主机的简称表示；而96年有几期竟把目录去掉了，害得我们连内容都不知道就掏钱。有几期还把目录放在杂志的最后一页，不知这是装订错误还是一个创新。如果是想创新，那可是失败的。近几期的目录缩小得仅有一个篇幅，使人看上去很不舒服。凡是一本好书，它必定有一个标准的目录，我们希望《电子游戏软件》能成为一本好书。

上海　朱庆来

●在此请无类代小弟向SHADOW PHOENIX道歉，上次妄言“大墙画廊”中低水准作品过多而勿须期期刊登，彩版亦可免；但第2期杂志看了后，只感其中佳作如云，不禁大悔当初言语。若允许食言我一定吃了，不，吞了它们。顺便请无类代为转告：SP兄的“乱舞势力”可是我喜欢的栏目之一哟！

第2期上的《SEGA SATURN工作原理与硬件分析》太棒了，同好拆卸的小弟视其为经典之作。希望特工黄再接再励，将PS、N64、NG、SFC、MD、GB、GG、PC、FX……一一拆开示于读者面前并分析之！（哎哟，我怎么听到有人倒在地上了？）

四川射洪　JAM



闯关族的家

●终于拿到杂志第三期，真是酷呆了，想来杂志社是“不会让人民失望的”。(有任氏风度?)

走在街上，别提多神气了，手中握着《软件》真感到高人一头，不可一世，威风八面啊！(心理作用?物质作用?)

回到家中，拿出“砌长城”之功力，刻苦钻研，读到“情浓之处”不禁哼起了“黑豹”：“只是记得你我彼此的承诺，一次次的冲动！”

得出以下几点体会：

1、色彩缤纷，让人头晕目旋，功力不够者无法阅读；

2、由于版面紧张?或别的原因，文章大量“脱水”，有如“天书”。除吾辈之外，懂者少亦；

3、信息快、新、多，令人难以接收、消化；

4、郑重宣布，该刊为“危险”物品，其文精彩纷呈，诱人入迷，废寝忘食，并不时令人热血沸腾，血压骤升。告戒四肢简单，体质虚弱者切勿长时阅读，以防不测。最后建议：将该刊锁人书桌，勿让不相干之人相见，以免“为害”世人。

甘肃临夏　豪·风

●听说龙哥是中国玩游戏第一人，其实不然。中国玩游戏第一人乃吾父也。因为他是“火炬”号船长。在我4岁时(1986年)吾父从国外归国，带回来一个铅笔盒大小的玩艺。这个东西只有◀▶两个键，还有一个发条，上紧发条后，景物开始向下移动。你控制飞机躲过小山等就可以过关。正是这个小玩艺，激发了我对电玩的无限热情。

上海　杨钰春

●我认为游戏的真谛就是分享乐趣，当你和好友玩游戏时，共同为游戏里的人物高兴，感伤，共同为发现一个秘密而兴奋，共同为打倒最后的BOSS而庆兴。这时你得到的乐趣比一个人玩时更多。在此我要向各位玩友说一句：如果你喜欢一个人玩游戏尤其是文字游戏的活，那么请你试试和你的朋友或父母一起玩吧，你得到的乐趣会加倍再加倍的！

天津　井广均

●第三期封面采用粉色作底，对于阴云密布的西安来说，无疑是“万灰丛中一点粉”，非常显眼。自从3月1日早晨6:30分我刚一起床，便开始嘟念！“《电软》快来了，《电软》快来了……”一直魂牵梦绕到今天(18日)中午1:53分整，历时十八天零7小时23分，并排除了其他各种同类杂志的诱惑(大幅的随刊招贴，精彩的彩页，热门游戏介绍……)，并忍受书摊BOSS的白眼，不耐烦及各种“超必杀技的攻击”，在几乎血槽已空，MONEY欲飞，对其它杂志的诱惑已难长期抗拒的情况下，终于还是被《电软》SAVE了，Thank you very much！！这正应了张信哲的一句歌词：“你难以抗拒，难以不再想念，我难以抗拒你容颜……”

这期的《电软》还有一个显著的特点，就是好戏连台，内容丰富。像《闯关族的家》、《大墙画廊》这些普遍很受欢迎的栏目，篇幅都增加了，给人以“爽”之感。最令人兴奋的还是《游戏新闻眼》中世嘉、万岱合并的一系列报道，看了让人激动不已。尤其是再看到《前沿报导》中四通代理SEGA SATURN的国内销售一文，更让我这个标准的SATURN迷欣喜若狂。

我注意到此文中对购买主机是否附送软件的问题回答时，曾提到“会以赞助的方式对一些专业杂志所举行的活动进行赞助”，这使我突然有了一个好主意：可借此举办第二届GAME知识大奖赛，一来满足各位热心支持贵刊的玩友及热心读者，二来庆祝四通国际贸易有限公司正式代理SEGA SATURN，并可以此作为对其代理的一种宣传方式。可以扩大《电软》的影响力和市场占有率及四通公司的代理宣传，四通公司也应赞助若干SATURN或软件作为宣传的报酬和本次大赛的奖品，岂不是一举多得?不知众小编可有此意?主编大人意下如何?是否与四通公司协商一下?(若拿不定主意，可在《电软》上登民意测验)

我们西安电视二台的《游戏俱乐部》已开播快一年了，而且是国内首家交互式全直播的新型栏目。但做为贵刊每期必读细读的铁杆书迷，竟从未看到过有关的“一点点”内容或是只言片语。请问，《游戏新闻眼》的主持人邱兆龙(大哥)是否在吃干饭?是否对得起天下对《电软》及《游戏新闻眼》忠贞不渝，从无二心的诸位热心读者玩友?请无类代天下愤愤之辈将其痛斥一番。

(《游戏俱乐部》咨询电话为(029)7317484　7257225，可咨询)

西安　雪蕊

雪蕊：谢谢你几次来信。你在另一封信中说风马在“马语”中说有人患“处女信怯场肉麻激动恐吓症”是在嘲笑你，好象没有根据。“阿Q正传”发表后，许多人对号入座，说阿Q某所某处是嘲讽××，其实大可不必。幽默和玩笑是为了给灰色的生活一点亮色，一点色彩。如果风马为此而患“禁语症”，恐怕非闯关族之福吧！

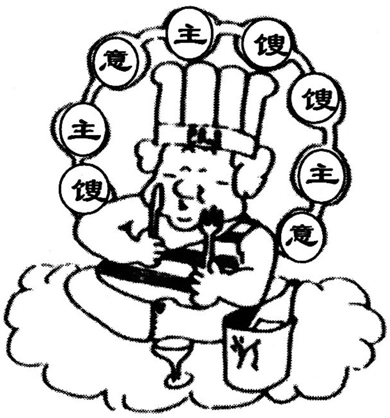
●我是一名现役军人，给贵刊写过几次信，都未有回音，不知是半路丢失，还是编辑太忙无法回信。可否每期杂志都用一页纸公布读者来信的姓名，让来信的读者放心。

武汉空军雷达学院　周洲



首先向这位解放军战士致深深的敬意，祝愿我们小小的杂志能给你的军旅生活带来一些乐趣。你的来信我们都看到了，确实是太忙无法一一回信。实际上能够得到我们回信或登在杂志上的来信不过是九牛一毛，每天的来信者的姓名恐怕一页纸都登不下。不过我们每封信都看，因为这是联系杂志和读者最重要的桥梁，否则杂志便成了瞎子。

●经过不懈的投稿，终于在《秘技天地》中榜上有名，这对我来说既激动也是鼓舞。当你的名字头一次以除身份证以外印刷体出现时，其兴奋之情只有自己才知道。 **北京 崔洋**



●我建议《电软》中办一个游戏故事沙龙，以龙哥为主角。你们写一个五百字的开头，比方说写龙哥玩游戏时，闯入了异次元空间……后面故事任由我们读者想象。你们可以做一些规定，比方：字数上的限制，人物必须用游戏中的人物等。你们每期向全国征文，这样一来不是趣味大增吗？

深圳 徐旻

●建议：素闻杂志社对国产 PC 游戏大力支持，斥资 18 万元支持前导公司的“官渡”，而前导目前在开发水浒方面的题材。我觉得国内游戏制作者，主要是 SLG 作品，只将目光放在战略游戏上，以改编四大名著为主。这种题材大陆作，台湾作，日本作，未免有落入俗套之感。而将红楼梦改成恋爱 SLG 恐怕又难以超越“心跳纪念品”。西游记嘛，只能做成对战或 RPG，AVG，似乎不是我们的强项。因此，我觉得可不可以以咱们 GAME CAMP 编辑部为题，以反映诸位编辑的生活为主旨，作成杂志的养成型 SLG，国内外似乎尚无此类作品。原因有 3：①众小编向来以外号自称，神秘兮兮，众多的铁杆读者喜欢小编们，但无缘得见；② GAME CAMP 风格幽默，如作成搞笑一点的 GAME 作品，再配上一些逗笑的过场动画，一定会火爆；③众位读者都想知道各位编辑的酸甜苦辣，不是很多读者向编辑部求职吗？这个游戏正满足其愿望，(其实本人也想在风景线工作，可惜所学专业乃国际企业管理，驴唇不对马嘴，只好作罢)。

我对这个游戏有一些设想：①名字，这我已想好 GAME CAMP——编辑部的故事；②制作公司：前导制作，因为他们有 SLG 的制作经验；③游戏者可扮主编，也可扮演诸位小编，但诸位小编的外号在游戏中不要改，来个完全真实，龙哥就是龙哥，无类就无类，以满足读者对不同编辑的喜爱；④游戏目的：在游戏中设立几家其他的杂志社，再设立几个软件公司，而编辑部也可开一个公司，目的不是搞垮其他杂志社，而是经过玩家经营，使 GAME CAMP 等执中国游戏界之牛耳，振兴中国游戏业，使游戏业走向世界，完成中国足球队完不成的使命；⑤细节：游戏中可让玩家决定杂志定价，页数及各小编的任务（如果玩家扮演主编的话），可以进行采访，与国外商社洽谈合作，举办 GAME 知识大赛，可以在游戏中真的创办“龙哥热线”、“闯关族的家”等栏目。另外，最好游戏中安排全程语音，由各小编亲自配音，通关后给大家送上一幅全家福，要看见真实面孔！不是上次的卡通版！

天津南开大学 许可

●贵刊从前曾在每页的最下端搞过一些“预测”什么的，其幽默令我回味至今。现在这些地方还空着，怎么不把它利用起来。比如搞一些 PC 秘技，秘技天地等。贵刊上不是经常有玩家来信要求增加《秘技》的篇幅吗，这不正好吗？ **武汉 俞磊**

●杂志去年附送 4 张招贴，我非常喜欢，一直保存到今天。如果因为价格太高，为杂志免于搬家，特献“馊主意”两条：A、若某期赠送招贴，可适当提高价格；B、或将该期杂志中的彩页减少几面。 **四川永川 周磊**

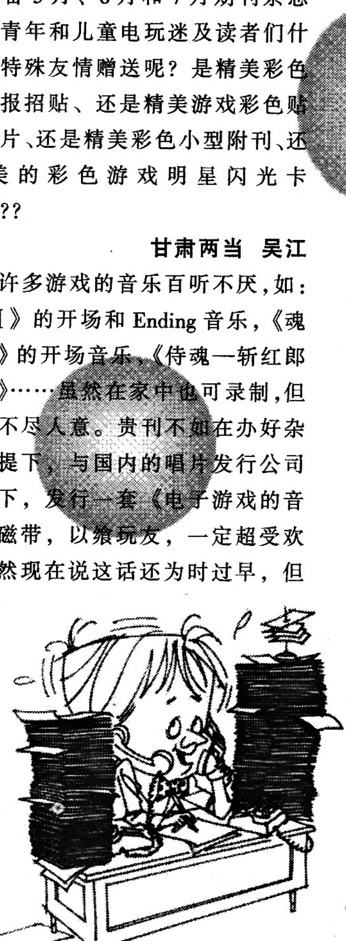
●应该把日本游戏业及世界游戏业界的著名大小厂商和公司，进行详细、统一，全方位的介绍，让广大电玩迷和读者有一个详细的了解和认识。一是可以增长电玩迷和读者们的知识面；二是给贵刊增加一个新的好栏目，这栏目可以起名为《灿烂星空》(或《星空灿烂》)；三是会给大家一些未来成功的启迪，说不定在广大的青少年读者和电玩迷中会产生两、三个中国游戏业界的世界级明星巨人和不少中国游戏业界卓越制作人才。

在“五四青年节”、“六一儿童节”和“七一党的生日”,“香港回归”之际，贵刊准备 5 月、6 月和 7 月期刊杂志给广大青年和儿童电玩迷及读者们什么样的特殊友情赠送呢？是精美彩色对开海报招贴、还是精美游戏彩色贴纸或卡片、还是精美彩色小型附刊、还是精美的彩色游戏明星闪光卡呢??????

甘肃两当 吴江

●许多游戏的音乐百听不厌，如：《铁拳Ⅱ》的开场和 Ending 音乐，《魂之利刃》的开场音乐，《侍魂—斩红郎无双剑》……虽然在家中也可录制，但效果却不尽人意。贵刊不如在办好杂志的前提下，与国内的唱片发行公司联系一下，发行一套《电子游戏的音乐》的磁带，以飨玩友，一定超受欢迎。虽然现在说这话还为时过早，但愿这个愿望不是“一场游戏一场梦”。

辽宁瓦房店 郑龙



大墙画廊

第24期

题图绘画/郑州　朱卫强

也许没有什么比好友离开更让人伤怀的了，虽然现在的天是那么的明媚，云儿静静地飘，但三、四月那细雨菲菲、阴雨飘飘的季节却将永远留在记忆深处，他们走了，他们真的就这样走了……

尽管不想以此影响大家的情绪，但还是忍不住，毕竟几年朝夕相处的时光是无法让人忘怀的……大家请随我一起向我们永远的朋友、近日不幸遁走的特工黄和软体动物祝福吧！

近来的稿件仍呈雪片状“袭”来，但不讳言地说优秀的作品并不多，希望大家能用心支持本廊，特别提醒大家的是一定要注重创新，尤其是我们自己的画，而不是盲目地去模仿临摹日本的漫画，一定记住哦！本期起会有许多有名的青年漫画家捧本“狼”主(玩友建议本人改之名)的场，哼哼……

廊主:SHADOW PHOENIX





▲牙神幻十郎　成都　ALEX

▲浩月当空，帅气的牙神插剑在地干什么？是装酷还是刚刚战过一场？



▶太空战士战略版　姚非拉

姚非拉

主要连载作品：

95年《北京卡通》上《梦里人》
95年《少年漫画》上《疯狂雨季》
97年《超速风暴》上《明天不会有泪》

主要短篇：

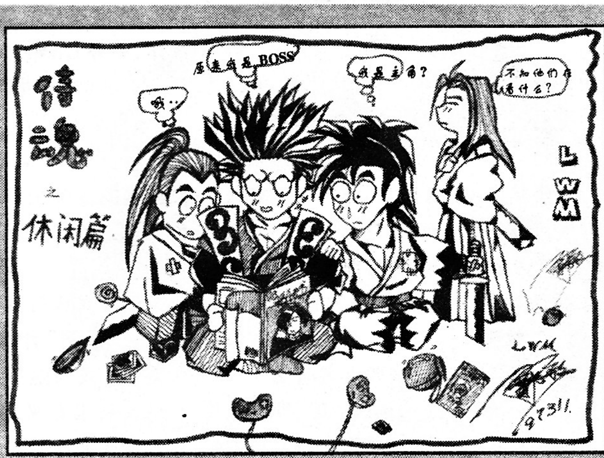
96年《北京卡通》上《和我共舞吧》

▲X·Y·M短评：从《快乐平安夜》到《明天不会有泪》，一个放弃了精细而刻意追求随和与协调的风格慢慢走向成熟。姚非拉是我所见过的同类漫画工作者中最棒的。　下期作品作者：颜开

▼恶魔战士之丽丽　日本东京都　西村かなえ

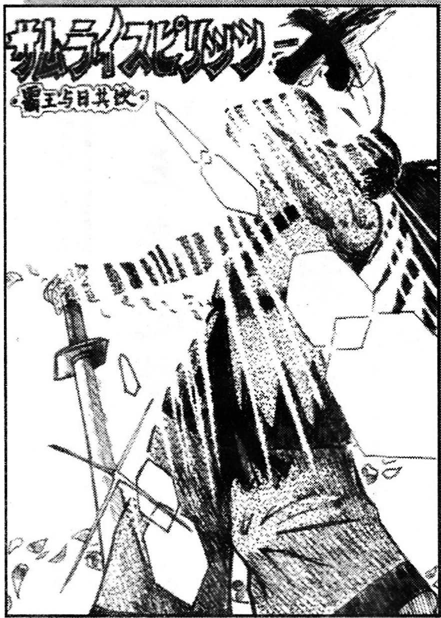


◀（西村：9月，一緒に對戰しましょう！その時……ヒヒヒ……）这是从遥远的日本寄来的画，也许是网点纸用的太多的缘故，所以画面显得有些不同。



▶侍魂之休闲篇　广东信宜　雷韦敏

▲原来所有的格斗志士们全在看“格斗天书”，如果真是这样，杂志社岂不发个一塌糊涂，嘻嘻……



◀霸王与日共饮 上海 迷你猪

▶又是幅被搁置了一年的画，画面显得有些凌乱，今后要注意哦！不过人物还是蛮可爱的。

◀这幅画我很喜欢，阳光照在霸王丸身上的效果很不错啊！（这是侍魂的X版吗？）



▲潇洒的故事 NEO·GEO 上海 JQK



▲假：侍魂 新疆乌鲁木齐 傅强

◀N64被霸王丸用水当树浇了，旁边的枯右京气得……附近还有屎，好恶心啊！



▶男儿当打机 广东揭阳 刘海生

▲为什么樱木与流川要用与自己反方向的手柄呢？而且主机没电源，HA，HA！



▶幽游白书 广州 梦魔鬼

▶你的笔名好可怕啊，是梦中的魔鬼还是梦到了魔鬼，反正别让我遇上。桑原似乎画得英俊了些吧，其它3人的大头像均不错。



▶破沙罗第2代的大冒险 北京 王雪龙

▶看来看去总有些「JOJO」的味道，也许你与软体动物一样对它十分痴迷吧。手中的手里剑到了2代也变样了吗？

『人间五十年』之十四

『三矢之誓』与毛利氏

文／一心

本期将接上期内容，介绍《三矢之誓》的有关历史背景。

先讲讲西国之雄——大内义隆。在战国动乱的初期，大内氏一直以国内最大的势力而自夸。只有到了应仁之乱时，细川胜元与山名宗全争权。各自控制着一个军事集团，细川与山名成了最大的两个大名。

但是大内氏依然是很有权势的，在对明朝贸易的问题上，大内氏与细川氏有着相同的权利。细川氏控制着界的商人，大内氏控制着博多的商人。大内氏从属于西军的山名宗全，可是应仁之乱最后胜者就是细川，虽说山名氏也衰退了，但是可以说：『应仁之乱』最大的受害者是大内氏。

永正四年（1507年）发生了细川政元暗杀事件。细川氏一族最有力的家督没了，就一下子乱了套，起了内讧，有好几个家臣下克上，自己做了大名，三好长庆就是其中之一。

细川氏的衰退，又使大内家冒出了头。后来评述战国时代能够得天下的大名，只有以下七家，今川义元，织田信长，武田信玄，上杉谦信，大内义兴、义隆父子，三好长庆，毛利元就、辉元。

大内氏一直与尼子氏争夺中国地方（本州西部），在战争不分胜负时，大内义兴于享禄元年（1528年）病死，二十二岁的大内义隆继承了家业。大内义隆在学问、艺术上都很有造诣。在他当政时，大内氏也的确有了很大的发展，但是，主要还是靠陶兴房、陶晴贤父子之类的重臣的作用。这也是大内家后来灭亡的原因。

再说大内与尼子的战争。当时毛利元就依附于尼子氏，而大内氏想先解决毛利。大永四年（1524年），大内义兴三次出兵安艺，想消灭毛利元就。六月，爆发了银山攻城战，估计这在游戏中将会出现。大内义兴的先头部队包围了安艺国银山城。当年八月，毛利元就用突然袭击的方法使大内军大败。

天文元年（1537年），毛利元就见大内义隆九州压制成功，于当年十二月，把隆元送到大内的居城山口。随后，毛利元就利用大内的军力，灭了安艺守护武田信实。后来，毛利元就被任命为安艺园守护代。

义隆养子晴持聪明好学，深得家臣爱戴，都希望他能作为大内家的继承人。然而，义隆执意在自己隐居后，不让能干的晴持继承，也不让嫡子义尊继承，而是迎入关系较远的大友晴英（大内义长），再加上指挥失利而使对于尼子的战争屡屡失利，天文二十年八月二十九日，大内氏的重臣：陶晴贤，杉重矩，内藤兴盛联合军以五千的兵力袭向山口，只有一千多亲卫的大内义隆，最后在逃跑的路上自杀。

接下来再简单介绍两场重要战役：严岛战役以及石山海战。

弘治元年（1555年）九月二十一日，陶晴贤率大军从周防国锦川下游的岩国出发，一直开到严岛，准备与毛利元就决战。当时，陶的军队有六百艘舰船，而毛利一方只有一百艘。

陶晴贤先是对严岛宫尾城进行围攻。然而，对付这五百守军的战斗，却派上了全部的两万兵力，这不但使全军的补给遇到困难，而且还把薄弱的侧面暴露给敌人。而此时，毛利元就用了叫『火立岩』的阵式正在烧陶的战船，也有在船前面装上锋利的刀刃的船，把陶水军舰船劈开了。而宫尾城又久攻不下。

陶军大部分在陆地上，只得靠掠夺农民作为给养。在这混乱之时，毛利元就把军队分为三支，一队为毛利军，由毛利隆元指挥，吉川元春为先锋；二队由小早川隆景率领沼田水军，三队由能岛的村上武吉率领冲家水军。陶军在几轮冲击后，就全线溃败。最后，见大势已去的陶晴贤切腹自杀，当年仅三十三岁。

毛利家世代以水军而著名，而织田水军则是新兴的水军。石山海战起毛利水军是以濑户内海的海贼为中心的水军，有上百年的历史，由此有着明显的优势。

天正四年（1576年）七月，毛利用水军八百多艘船运送粮食到本愿寺，与织田信长的十几只大船，二百多只小船间发生激战（当时织田军正在包围本愿寺城）。织田军大败，这就是木津口水战。

第二年，织田信长便下决心大力发展水军，由九鬼嘉隆、泷川一益亲自督造了大船七艘，这应当是经常在《信长野望》中见到的大铁船，第一次登场都在大坂城外的水域等待毛利水军。

天正六年（1578年），十一月六日，毛利水军六百余艘再次来犯，交战了四个小时，具有精良装备的大铁船毫无损失，而毛利水军几乎全军覆灭，使织田水军从此取代毛利家，成为了一支战无不胜的舰队。

关于《三矢之誓与毛利氏》的介绍就此续载完毕。

责编／北尤



毛利辉元像



编辑部的故事 之一
电 刑 室
绘画:X.Y.M
DOM
GAM
DRAGON.
你是犹太人？
奥斯维辛!!
集中营心
好可怕!
MOBILE SUIT GUNDAM
CHUN LI

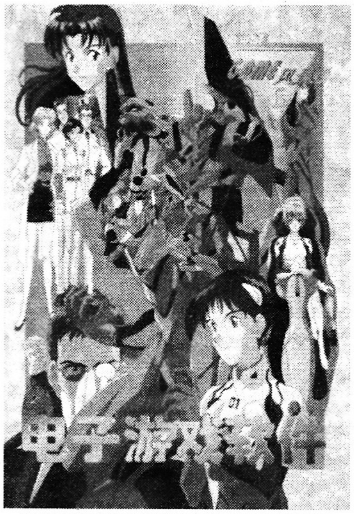

小心！手！
啊！！……
老D，开门！憋……憋不住了！！
WC
不是异型
是无类
NO TYPE ♂ ♀
MOON
SUN


龙哥，
一块玩游戏吧！
龙哥！你快死了!!
流浪！
去死！
流浪！
何时才能？
"D"
回到我那可爱的家园！
GAME PLAYER
《任天堂通信》
再不下来就煮了你！！
NAKORURU · EAGLE



(㊣SHADOW PHOENIX 语:大家不要误会,上述之VEGA的SHADOW徽章与本人无关,特此声明!)

97·6期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

TOPICS & ETC.

街头电脑屋毒害青少年值得警惕

（本刊讯） 时下，沈阳街头悄然出现上百家大大小小的"电脑练习房"或"电脑租赁屋"。这些场所的业主们自诩为"开发智力"，给青少年学习电脑知识提供服务，实际上大多数以赚取高额利润为目的搞电脑游戏活动。一些有识人士呼吁："街头电脑屋变相毒害青少年值得警惕！"

在皇姑区黑龙江街上，一家新开业不久的电脑租赁屋生意十分红火。不足20平方米的房间内拥挤地摆放着十多台电脑，20几个学生模样的青少年正起劲地操作着。记者凑上前去细看，他们当中除一人在做英语单词测试外，其余全部在玩各种各样的电脑游戏。这些游戏中只有极少一部分属开发智力的类型，绝大多数宣传暴力、色情等不健康内容，如《笑傲江湖》、《美少女广场》等。

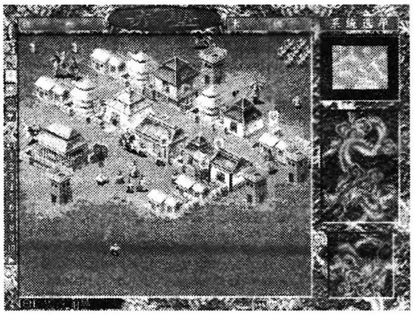
记者问一男孩在这里"学电脑"怎样收费？他说："玩1小时收4元钱，这比电子游戏厅要便宜多了。"旁边一个男孩补充说："我们去正规的电子游戏厅家里不让，到这儿来玩他们可就没办法了。"

为了清除电脑租赁活动中的违规行为，去年底，沈阳市文化稽查大队汇同公安、工商等部门，对20多家从事电脑游戏的街头电脑屋进行了处罚，并对群众反映强烈的予以查封。可如今，一些业主仍在偷偷摸摸地干着变相电脑游戏活动。对此，有关人士建议，在对电脑租赁活动加强监管的同时，教育部门要配合文化部门教育好学生，真正告别这些有害无益的活动。另外提醒那些"电脑练习房"业主们，必须停止这种坑害青少年的活动。

（本文转载自《光明日报》97年4月14日，新华社供该报专稿）

SOFTWARE

壮烈之战正徐徐迫近 《赤壁》将发行两个版本



▶此图仍是开发中的画面，正式版会略有不同的。

本刊讯（记者：苗子） 目前，北京前导软件有限公司正在开发的大型仿真游戏《赤壁》已接近尾声。测试和调整工作在紧张进行中，上市在望。

此次《赤壁》的发行尝试采用两种不同的版本和发行渠道来满足慕名已久的不同客户。一种是标准版，单片CD装，不零售，采取和品牌机整机捆绑销售或其它多种家用教娱软件打包销售的方法面市，预计将在六月下旬。此时购买某些品牌机的客户会惊喜地发现随机附带的软件中包括《赤壁》的标准版；另一种是豪华版，双CD装，预期零售价为128元。将于七月下旬在国内各软件专卖店上市，豪华版与标准版的区别在于过场AVI画面和网络功能。豪华版拥有大量实拍AVI过场画面和三种网络对战功能，而标准版的过场画面较为简单且没有网络对战功能搭载。但两种版本在具体游戏内容上是一样的，游戏性可以说丝毫不差。

《赤壁》的开发已近一年，笔者发稿时，正由专业人员（玩家？）测试和调整中。他们表示正是这种BY GAMERS（由玩家制作）、FOR GAMERS（为玩家制作）的开发宗旨使得《赤壁》能够尽量贴近国内玩家的心态习性而求大家满意。然而国内游戏软件开发在技术和经验上的确尚未成熟，因此正需要大家对《赤壁》做出自己公正的评判，以继续支持国内业界的工作。

TOPICS & ETC.

上海空档，北京多产 沪报记者发出的感叹

（本刊讯） 笔者目前在一份上海报纸上看到了一条名为"上海空档，北京多产，电脑游戏刊物外来货称雄"的文章。

文章大意为：上海目前十分流行游戏类的刊物，几种相关刊物销量均不菲。但这些刊物多为北京出版、上海则没有一家出版社出过或计划出版电子游戏类的书刊。

该文作者对此发表看法，说："与出版社的冷淡形成对照，上海的青少年们对电脑游戏书刊表现出极大的热情，一些中学生反映，这类书激发了他们对电脑学习的兴趣，既有艺术性更有趣味性。而从家长中了解到的反馈信息也是认为这类书籍能启发孩子们动脑，一些特别出色的刊物更是引导了孩子们对电脑游戏的认识。因此，对于本地出版社而言，如何尽快改变电脑游戏书刊外来货称雄的情况，花力气为上海青少年多提供一些健康向上、开卷有益的此类书籍显得很有必要。同时，出版社更应看到，随着国内各地电脑教育的广泛普及和深入，这类书刊在一段时间的需求仍将是相当大的。

TOPICS & ETC.

香港媒体发生震荡《游戏志》渐呈霸王相

（本刊讯） 自94年下半年日本媒体对香港九家游戏杂志提起诉讼赔偿后，香港游戏杂志迅速组成两大集团。一是以本土攻略为主要特色的《游戏志》（GAME PLAYERS）；另一个是以任天堂香港代理万信主办的《GAME EXPRESS》和日刊《ファミ通》的中文版，名为《GAME 通信》。后者经济实力雄厚，前者则以一群酷爱电子游戏的年青人为核心，二者在香港市场斗拼近两年，可谓旗鼓相当。

今年4月下旬，索尼公司亚洲事务室的几位委员突然访问了《游戏志》并达成了以下几项共识：索尼承认《游戏志》为该公司认可的香港游戏杂志；各游戏杂志要使用游戏画面与涉及版权的资料时，必须事前取得有关游戏厂商的同意；索尼会对《游戏志》与日本软件生产商接触提供协助。

仔细分析以上几点"协议"，登载游戏画面要取得游戏生产商同意会使杂志很不方便，这是失。索尼承诺帮助《游戏志》与各厂商联系并与日本媒体同步提供游戏资料，将会使《游戏志》更正规、更国际化，时效性更强。实际上这次"共识"的最大意义还是心理上的而非实质上的。PS是目前的强势机种，如日中天。取得PS的独家报导权和"认可杂志"身份，对于别的杂志无疑是重大打击。

据悉，由《游戏志》创办的姐妹杂志《GAME WEEKLY》也将于近日创刊，并取得索尼认可。

与此同时，香港传出《GAME 通信》将停刊的传闻。原因一是由于授权限制杂志内容，本土化方面不如《游戏志》，还要付大量的版权费，有点得不偿失；二是万信集团是任天堂的香港总代理，但N64销售不畅，使万信左右为难。另外就是《游戏志》取得PS在香港授权刊物地位，给《GAME 通信》带来巨大冲击，正在寻找对应策略。但由于万信与任天堂的紧密关系及商业方面的考虑，要取得PS的认可和好感有一些困难，并且可能因此而失去任天堂的青睐。这一步棋不可不慎。

AMUSEMENT

百年苦修，一朝成雄
北京举办97年春季"VR战士"大赛

（本刊讯） 由世嘉华瀚公司与四通国际贸易公司主办的名为"北京97春季VR战士大会"的机街游戏大赛，于5月在北京世嘉华瀚下属的三家游戏中心举办。这是北京首次正式举办这类活动。



◀这就是大赛的宣传海报，上面较为详尽的写明了参赛的事宜。

比赛的游戏是SEGA著名的街机节目"VR战士2"，而且任何人均可报名参加，凡参加者都可以得到被称为"敢斗奖"的奖名，而冠军更可得到与世嘉华瀚签约及奖品土星主机和"VR战士2"CD一张。

至发稿之日，比赛尚未开始。本刊记者得到的消息称，比赛将于5月18日进行预赛，25日进行决赛。

SOFTWARE

热门TV GAME移民PC 国内有望暑期上市

（本刊讯） 自96年开始，由于具有优秀性能的WIN95操作系统在PC上普及以及PC自身硬件环境不断提高，日本几家大型游戏公司纷纷将TV GAME上的热门经典名作移植到PC上。

更值得国内玩家高兴的是：据业内人士透露，SEGA正与国内电脑软件厂商联系SEGA游戏的PC移植版本的国内代理事宜。国内玩家有望在暑假来临之际玩到包括"VR战士"、"VR特警"、"世嘉拉力"、"梦游美国"、"飞龙"等在街机房、次世代上火爆的游戏的PC移植版。甚至还包括早年在16位MD上风靡全球的"SONIC"1代和2代，"电"龄长些的玩家应该还记得那只可爱的刺猬吧。

TOPICS & ETC.

土星软件销售量上升

本刊美国专讯（记者：KEN） 据来自美国NPG集团互动娱乐软件服务机构的市场分析，1997年第一季度，世嘉土星在全世界的软件销售量比去年同期上升了135%，SS呈现稍稍复苏的势头。

由于采用灵活的软件制作策略，土星的游戏软件发售工作进入97年后有所好转。但与之相对应的是，其主机销售势头一蹶不振，仍然未有起色。

ACCESSORY

NEC与中国建立半导体生产合资公司

本刊上海专讯（记者：KEN） 国内最大的半导体合资企业于日前诞生。5月7日，日本NEC宣布了它在中国这个最大的半导体市场的新计划：成立总投资额高达10亿美元的上海华虹微电子合资公司，这标志着一个国产半导体生产基地已经开始建设。

随着国内家用电器和电脑生产量的增加，中国对半导体的需求量也急速增长。除了大规模生产各种半导体零件之外，NEC还将提供精细加工的技术，使得该合资企业的技术水平在国内处于领先地位。

该计划与96年开始的第9个五年计划相匹配，是中国半导体国产化的"909计划"中的一部分。合资公司预计可于1998年正式开工，月产量达2万枚以上。

NEC将引进目前世界上最先进的生产流水线，精细加工程度可达到线幅0.35到0.5微米。目前合资公司的资本金为7亿美元，其中中方股份占51%。

根据预测，到2000年，中国半导体市场的需求量将比1995年增加三倍，达147亿美元，年平均增长率为27%，远远超出了16%的亚洲平均增长量（日本除外）。在此以前，国内的半导体仍有80%需要依赖进口，为了能够提高IC片的国产化率，下巨资引进最新技术已是刻不容缓。

目前NEC在北京的合资公司已经开始生产线幅为0.7微米的4MB DRAM内存片。

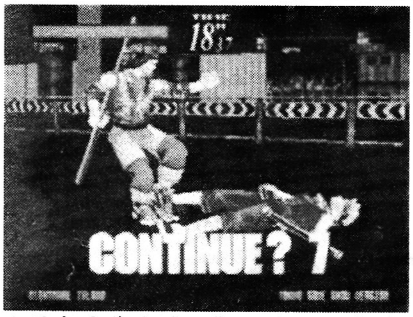
SOFTWARE

由于土星机能所限 东京番外地移植度被消减

本刊日本专讯(记者:KEN) “东京番外地”的移植似乎遇到了一些麻烦，其移植度可能没有以前宣布的那样高。

据来自接近AM3小组人士的消息称，鉴于某种“技术上的原因”，开发组将放弃采用全3D背景的计划，除了保留3D的边框之外，大背景仍然将沿用“VF2”的2D形式，而在玩家最为关心的光源处理问题方面，最终是宣布将不会使用。

在放弃了三维背景和光源处理部分以后，“东京番外地”事实上已经不再具有很强的吸引力了。由于稍早一些曾宣布其为“SS历史上第一个全三维ACT游戏”，“LAST BRONX ”的期待度一下子上升了好几位。



▲原本要作为“VF3”抛砖石的“LAST BRONX”，这次并没有达到预期的目的。

目前可以确定的方面有:该游戏将由街机节目制作组开发、动画为60帧/秒、采用高解析度等等。关于目前的完成度众说纷纭，有消息称现在的开发工作仅完成了30%，但也有消息说已完成了70%，而且带有三维背景。

SOFTWARE

GAME ARTS的又一力作 LUNAR 3即将移植土星

本刊日本专讯(记者:KEN) 作为土星上少数的RPG大作之一，“LUNAR”系列获得了很大的成功。有鉴于此，GAME ARTS准备再接再厉，继续推出她的续集“LUNAR 3”。

据来自GAME ARTS的消息称，“LUNAR 3”的情节将发生在“LUNAR 2”1000年之后，曾经在一代和二代中出现过的角色将会在三代中重现，游戏将更为有趣，所需要的时间也会更长。该游戏将会于年内推出。

另据来自世嘉PC移植组的消息称，Manx TT和Sky Target两个大作已经开始了WIN95版本的制作。电脑玩家将再度有幸于PC上欣赏到土星的美丽光环。在此之前，世嘉已分别移植了“VR战士”、“DAYTONA USA”和“飞龙”等作品，每个节目都让电脑玩家欣喜若狂。

HARDWARE

DVD系统将在亚洲市场统一发售

本刊日本专讯(记者:KEN) 据此间传来的可靠消息，先锋、索尼等日本各大家电企业，将于今年夏天向亚洲市场统一销售DVD系统，亚洲市场目前非常畅销的VCD系统将会受到很大打击，预计整个娱乐业将向DVD方向倾斜，而各公司之间的竞争将变得更为激烈。

先锋向欧洲市场的销售从6月份开始，接着便是针对中国、中国台湾、中国香港、印度尼西亚、新加坡、泰国和马来西亚等国家与地区的销售。该公司的DVD主机可兼容LD和VCD,目前在日本的销售价格为13万日元(合人民币1万元)，亚洲市场的销售价格基本与日本持平，预计第一年度可销售大约7万——8万台。

东芝公司可以兼容VCD的产品也将于今年7月开始向以上亚洲国家及地区发售。该公司在马来西亚的工厂已经引进了DVD的生产流水线，因此价格较低，软件的制作方面也比较完善。

松下的主机已经于去年年底开始在亚洲市场发售，今年夏天的销售目标则将扩大到澳洲和新西兰。同时松下公司的产品已经在中国市场开始发售，并在香港电影协会的支持下，许多香港功夫片成为了第一批的DVD软件。

根据先锋公司的预计，到2000年，亚洲地区对DVD的需求量将会达到370万台，超过美国(290万台)而成为世界上最大的DVD市场。而索尼亦认为亚洲市场的需求量在2000年达到300万台没有什么问题。



▲这就是在国内市场上有售的松下公司的DVD－A300型主机。

TOPICS & ETC.

世嘉万岱 管理层人员确定

本刊日本东京消息(记者:KEN) 4月24日，未来的“世嘉万岱企业”最高层决策层“最高经营会议”的人员名单最终确定，大川功(现CSK会长)、中山隼雄(现世嘉社长)和山科诚(现万岱社长)在8人委员会中各占有一席之地。“最高经营会议”将拥有人事的决策任免权，是未来合并企业共同发展的必要保证。

进入8人委员会的成员还有福岛吉治(现CSK社长)、入交昭一郎(现世嘉副社长)、小形武德(世嘉专务、现中国世嘉华瀚总经理)、石上干雄(现万岱常务)、中川和昭(现万岱常务)等5人。议长由未来世嘉万岱的社长山科诚担任。

由于10月将开始合并，现在的成员们正在开始讨论细节问题。具体的时间表将会在5月份的晚些时候推出。

未来的新会社将会分为多媒体、娱乐和玩具三大部分，分别负责处理家用游戏机软件、主题公园及街机、玩具设计等业务。

游戏新闻眼

H HARDWARE 世嘉新主机动向扑朔迷离

本刊日本专讯 （记者：KEN） 由于土星在三维机能上的缺陷，使得玩家重新把目光又集中到了世嘉的新一代主机身上，而世嘉又迟迟不作明确的表态，这就使得有关“黑带”的传说扑朔迷离。据来自此间的特别消息称，世嘉目前正在与日立及摩托罗拉公司商讨新主机所使用的芯片问题，考虑到与原 32 位元主机的兼容性，世嘉有可能继续使用日立公司的芯片（Super H，64bit），而摩托罗拉的 POWER PC603 因其功能强大，也将被考虑使用到新主机上。这样加上专用的 3DFX 的三维图形处理芯片，世嘉新一代的主机仍然将会是多 CPU 的游戏机。而微软公司的 DIRECT X 编程系统将最有可能称为新主机所选用的 OS（OPERATION SYSTEM，操作系统）。

根据 3DFX 制造公司于 4 月 17 日发表的公告，该公司将很快将芯片转为民用。 而世嘉作为参股方，已购买了 70 万股该公司的股票。早些时候，从股票交易委员会得到的文件亦证实，3DFX 正在使用维多公司（VOODOO）的图形技术发展世嘉新一代主机的专用芯片组。根据协议，世嘉对该产品将享有三年的独占使用权，对于高速发展的电子业来说，这也就意味着世嘉会在很长的一段时间内保持家用游戏机的技术领先。

目前已经得到证实的消息称，世嘉已经开始了在一个新系统上的开发工作，这个系统的代号就是“黑带”，它将在 3DFX 的未来发展中扮演一个重要的角色。在股票交易委员会的文件中称，“公司适时地开发了世嘉的专用芯片组，而世嘉新一代主机的销售情况将对公司未来的商业利润、经济状况、和运作起到决定性的作用”。换句话说，世嘉新主机的好坏将直接影响到 3DFX 的未来。

维多图形技术公司是世嘉投资建立起来的一个三维图形芯片技术开发公司，专门负责研制世嘉新家用主机的开发平台。目前该公司正在大力开发一种称为“班西”（BANSHEE）的芯片，它具有很高的性能，可为 PC 机及街机市场提供三维和二维的图像处理。“班西”预计将会于明年第一季度正式发售。

另据来自日本方面的消息称，“VF3” 将会通过提升装置被完全移植至土星。

家用游戏佳作迭出 柯纳米收益节节上升 T TOPICS & ETC.

本刊日本专讯（记者：KEN） 到明年 3 月，柯纳米的预期经常利润可达 90 亿日元前后（约合 9 千万美元），与前期推定的实绩相比增加了 23%，该公司在 90 年 2 月创下的最高利润纪录——89 亿 8500 万日元——将极有可能被刷新。

家用游戏软件的销售额大幅度上升、新作品的积极投入，是柯纳米获得成功的主要保证。去年 3 月至今年 3 月，该公司的销售额高达 680 亿日元（约合 6 亿美元），销售量进入发售当周前 20 位的软件多达 80 余个。除了为老朋友索尼和任天堂制作游戏之外，柯纳米还积极开拓国内外其他市场，为世嘉土星等其他游戏设备开发了大量软件，市场环境日益改良。

本期家用游戏软件的比例为 45%，比前期上升了 5 个百分点。90 年公司取得最高经济收益时，家用软件的比例达 86%，而从目前的情况来看，收益的来源已更为分散，所担的风险更小。

随着与 IBM 共同开发的街机底板“COBRA”日益受到市场的重视，以及家用游戏方面与广井王子的进一步合作，预计柯纳米在未来一年内的事务必将蒸蒸日上。

此外，据来自世嘉控股公司 CSK 的消息称，该公司的经常利润与去年同期相比也上升了 2.4 倍，达 73 亿日元（7 千万美元），由于与电脑有关的业务进一步增长，预计该公司的未来收益仍然非常乐观。

S SOFTWARE 索尼克挟最新技术 将在土星上闪电出击

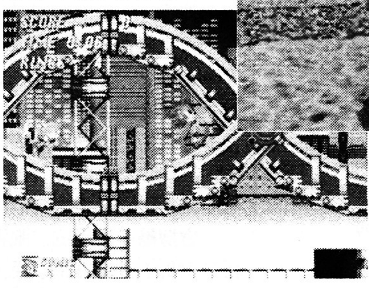
本刊日本专讯（记者：KEN）据来自日本的特别消息，一个被称为“SONIC 计划”的软件研制工作正在世嘉内部悄悄进行着。该计划将于年底推出一个真正的全三维索尼克游戏，据称由于采用了最新的技术，其画面效果堪与“马里奥 64”相媲美。

作为这个计划的先发阵容，一个被称为“SONIC JAM”的游戏将会在今年六月首先露面。 该游戏是 MD 中所有索尼克的合集，100% 的 MD 移植作品。但与原作不同的是，游戏中增加了一个被称为“索尼克世界”的全三维迷你游戏，玩家可自由操纵索尼克在立体的世界中奔跑、游玩，并需要回答一些有关该系列的小问题。据称在这个迷你游戏里，世嘉即首次试用了上述最新技术，使得其三维画面达到了 SS 从未攀登到的高峰。

与“马里奥赛车”相同的是，世嘉亦宣布了土星版“索尼克赛车”的制作计划，该节目将于年内推出。

另外据来自美国的消息，FOX INTERACTIVE 和 ARGONAUT 正在为土星研制一个全三维的动作游戏“何谓科罗克？”（WHAT IS CROC），据称该游戏将也使用一种土星从未采用过的最新技术，从而使 SS 的三维水平迈上一个新台阶。

▼令人怀念的“SONIC”终于要出现在土星之上了。可我们还怀念“光明力量”、“EX－RANZA”、“异形战士”、“俄罗斯方块”……





▲有了“NiGHTS”的制作经验，这款“SONIC JAM”应该不会让玩家失望，但比起“马里奥 64”来还是稍逊一筹。

H HARDWARE

全力孵化"旧鸡" 万代延期"下蛋"

本刊日本专讯（记者:KEN） 预定于5月下旬发售、将给万代带来福气的喜蛋"**たまごっち**"于7日宣布延期，该游戏的发售将推迟二到三个月。由于先前



已发售的旧版本供不应求，万代已决定目前先将精力集中在旧版本游戏的生产上，稍后才考虑新机型的问题。

"**たまごっち**"是一个使用了动画片主人公的蛋形便携式液晶游戏机，有点类似于以前任天堂推出的、固定内容的液晶游戏机，但形状和样子更为小巧，可作为颈部装饰或钥匙圈，所以颇受青少年女性的欢迎。而且万代还不断地推出具有不同游戏内容的"**たまごっち**"新机型，使之成为一个系列产品。

延迟发售的有预定五月推出的"小天使的**たまごっち**"、六月推出的"在森林中发现的**たまごっち**"和七月推出的"在海洋中发现的**たまごっち**"三种，分别将推迟到七、八、九三个月中发售。目前已经发售的旧机型，五月份的产量达200万个，六月则预计可达300万个，所以新机型的延迟发售显得非常必要。

应用户的要求，日本将于七月份推出英语版的"**たまごっち**"，售价同日语版一样为一千九百八十日元(合人民币160元)。

由于将简单加工程序安排在劳动力价格低的中国、泰国和马来西亚，该产品的利润颇高，到六月底其累计出荷量已经高达1000万个以上。高额的收益也使得仿冒者趋之若鹜，目前万代已经开始起诉一家在大阪的工厂生产相似的产品，相信日后的官司还会很多。

此外，由于喜蛋带来的特别利润，使得万代经济情况略有好转，今年三月该公司按照六配一的比例向各股东配送了股票。

另，从7月12日起在日本还将上演以"**たまごっち**"为蓝本的卡通片，内容以"**たまごっち**"的故乡生活为主。

T TOPICS & ETC.

PS走好调 索尼赚大钱

本刊日本专讯（记者：KEN） 索尼音乐企业今年到98年3月的预期连结纯利润高达265亿日元（合2亿6千万美元），为去年同期的2.1倍，但这并非表明索尼在日本的音乐事业有所复苏，相反的，只是由于旗下负责游戏的公司SCE业绩显赫，才使得索尼获益非浅。

SCE今年的收益达到了191亿日元，较之去年同期增长了二倍半。由于PS的销售量节节上升，其连结销售额已高达6500亿日元（合65亿美元），已经具备了超过世嘉企业和任天堂的实力，'98年内可望争得业界老大的交椅。

SCE于1993年11月正式设立，94年12月推出32位元游戏机『PLAY STATION』，到三月底，PS在全世界的累计出荷量已达到1350万台，其中光是96年3月到97年3月的一年间就销售了890万台，其增长势头令人叹为观止。

由于世嘉与万代合并之后将对SCE的事业产生一定的打击，而且N64在欧美地区的销售情况也开始好转，索尼已经开始制订加强销售的计划，以期实现其力争第一的宏大目标。

S SOFTWARE

可预测病情的游戏诞生

本刊日本消息（记者：KEN） 软件开发公司ACTY ART公司（大阪市，社长东雄治）将于今年10月在索尼PS主机上发售一个家庭用健康诊断软件，这是家用游戏机中开发的第一个真正的医疗软件。玩家可以在自己的家中，通过简单的问诊来进行医疗诊断，所以颇受一些行动不便的老人的欢迎。

问诊的对象按照外科、内科进行分类，根据电视画面上的提示，用户可以简单地使用手柄选择相关的症状进行疾病的判定和诊断。日本国立中心医院的院长市川平三郎先生为该软件的监督。

该软件的预定售价为12000至15000左右。

H HARDWARE

从来只知人声美 未料电脑会唱歌

本刊日本专讯（记者:KEN） 日本音乐产业的大手企业雅马哈于5月7日宣布了电脑歌唱合成音系统的开发计划，通过对性别、年龄的选择可以改变唱歌的方式与音调。该系统的必备外设电子音源扩张键盘将于6月25日发售，用户届时便可享受由"VIRTUA SINGER"(虚拟歌手)软件带来的乐趣。

电脑歌曲的歌词部分，可通过键盘用日文平假名的方法输入，歌曲可以用音响设备输入或自己谱曲。用户可以自行设定性别、年龄、声音的抑扬、发音时间、呼吸等等，享受到自己创造的歌手带来的感染力。

雅马哈为了这个软件大量研究了人类发音的声波频率，这使得该软件对人类声音的模拟达到了以往电脑所不能达到的高度，并可以表现音色的强弱，这对于电脑智能化来说是一个划时代的进步。

虚拟歌手所用的扩张键盘及电子音源装置的售价将为14800－19800，合人民币2000元左右。

S SOFTWARE

幻想水浒传 全新登场

本刊日本专讯（记者：KEN） 应来自玩家的强烈要求，柯纳米为土星移植的RPG『幻想水浒传』将会更新画面质量，增加新的地图，并增加新的故事发展内容。

由于该作品是二维的RPG，故此相信土星将会很容易做到这一点。『幻』曾经在PS上引起很大的轰动，移植到土星上使得许多玩家翘首以盼。但是SS版究竟在何时发售目前尚无定论。因为柯纳米已经宣布今年没有为土星制作RPG的计划。

TOPICS & ETC.

香港逐渐成为亚洲游戏界中心 索尼正式进入亚洲市场

（本刊讯） 随着亚洲地区经济的增长，和以香港为着的东南亚地区电玩业的繁荣，日本游戏厂商亦分别开始开拓亚洲市场。

继去年香港的'96 AM SHOW 和今年 SCE 的 ASIA PROJECT 之后，香港逐渐被更多的日本厂商所关注，称它作亚洲游戏界（注意这里没有说"业"）的中心毫不为过。

索尼为了开拓亚洲市场，今年推出了 PS 的亚洲区专用主机。其主机的配套中包括一支手柄，一根电源线，一根 AV 线。另外还有两个电源插头转换装置，以适应亚洲各地不同的需要。而这款主机最为特殊的是还附带了 VCD 解码功能，可以直接播放 VCD 软件。这对于国内玩家来说，是与土星竞争的有利手段之一。



▲亚洲版主机的颜色并没有很大的变化，在主机的右上角标有"VIDEO CD"字样。

只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★在 PC 机上大受欢迎的 AVG"FANTASYME"，将由 ONTRIGGER 公司移植到 SS 上预定发售日为 8 月。

★名为"FALCOM CLASSICS"（FALCOM 经典）的 A · RPG 将由 FALCOM 及 VICTOR 公司在 11 月登陆土星。该游戏将 FALCOm 公司著名的三款 A · RPG 游戏《屠龙者》、《伊苏》、《ザナドゥ》全都收录在 2 张光盘之内。

★一款名为《立方体管家——安娜未来篇》的 ACT 由 YANOMAN 制作在 SS 上，并由 IMAGINEER 在 5 月 23 日发售。

★TATIO 将为 SS 发售两款射击游戏：一款是由 MEDIA QUEST 制作的成功 3DSTG《RAY STORM》的改版《RAYER SECTION》，预定今秋发售；另一款为 ACTION ENTERTAIT MENT 制作的 2DSTG《GUN FRONTIER——GAMEST GEARS VOL'.S2》，预定 7 月发售。

★HUDSON 预定今秋将在 SS 上制作 AVG《金田一少年的事件薄》。

★IMAGINEER 预定 6 月 13 日在 SS 上发售名为《WELCOM HOUSE》的 AVG。还预定于 8 月 8 日在 SS 上发售名为《疯狂姐姐》的 AVG。

★ I'MAX 将以 3900 日元的低价推出科幻 SLG《CYBER DOLL》的复刻版，并定于 6 月 6 日发售 SS 版。

★今夏，ASCII 将为 SS 和 PS 制作《音乐工具 2》，这是著名的游戏制作类游戏中的一款。

★《究极虎 Ⅱ》将于 7 月出现在土星之上，制作这款著名 STG 续集的公司是 NAXAT。

★台球游戏《SIDE POCKET》的第 3 集，7 月就会被 DATA EAST 推上 SS 的屏幕。

★老牌 STG 制作者 TAITO 将推出名为《G DARIUS》的横版街机 STG，但上市日期仍未决定。

★IMAGINEER 预定于今夏在 PS 上推出 RPG 游戏《G · O · D PURE》（全称为"GROWTH OR DEVOLUTION PURE"，意为"成长或退化 纯洁"。

★MASIYA 的《重装机兵 VELKEN2》预定在 7 月出现在 PS 上，这是 SFC 同名 ACT 大作的续集，但采取了 3DSTG 的形式。该公司的另一著名 SLG 系列《兰古瑞萨》将分别以《LANGRISSER Ⅰ & Ⅱ SPECIAL BAGGAGE》和《LANGRI SSER Ⅰ & Ⅱ REGULAR BAGGAGE》为名预定 7 月推出，该游戏将 MD 版《LANGRISSER》及 SFC 版《DER LANGRI SSER》收录在一张光盘之

★SCE 预定 6 月 27 日以一款名为《TOTAL NBA'97》的 PS 游戏染指 SPG 的领域。

★为配合明年的法国世界杯，HUMAN 将在 6 月 27 日推出该公司的足球系列游戏的最新一集《阵型足球'97——法兰西之路》，在 PS 上发行。

★SCE 将在今夏推出一款特别版的 PS 老作品《弧光少年——怪物游戏》（ARC THE LAD MONSTER GAME）。该游戏可用早先推出的《弧光少年 2》（妖精战士 2）的进度调出不同的怪物进行游戏，也可与朋友对战。

★ASCII 在年内将会推出 PS 版的《RPG 工具 3》及《S · RPG 工具》这两款游戏。

★CAPCOM 果然将于今夏在 PS 上推出增加了可选人物的《街头霸王 EX PLUS》的 3D FTG。

★KONAMI 在 PS 上推出以"PLAY STATION THE BEST"低价位 GAME 系列作品，目前上市的有《大盗伍佑卫门之宇宙海贼》、《幻想水浒传》及《极上 Q 版沙罗曼蛇 · 豪华版》。其他"THE BEST"作品还有例如《A 列车 Ⅳ》、《95 格斗之王》，《信长野望 · 霸王传》、《MYST》、《铁拳》等等。

★美国软件榜（截止日期 97.5.16）①《DOOM64》（N64, STG）②《NEED FOR SPEED2》（PS, RAC）③《WCW VS THE WORLD》（PS, SPG）④《BLAST CORPS》（N64, ACT）⑤《NBA SHOOT 97》（PS, SPG）⑥《汪达尔之心——失落的古代文明》（PS, S · RPG）⑦《马里奥赛车 64》（N64, RAC）⑧《VR 垒球'97》（PS, SPG）⑨《NBA LIVE 97》（SS, SPG）⑩《星球大战——帝国之影》（N64, STG）（按：看来在美国还是体育游戏最吃香啊！）

★日本新作期待排行：①《勇者斗恶龙 Ⅶ》（PS, ENIX, RPG）②《太空战士战略版》（PS, SQUARE, S · RPG）③《生化危机 2》（PS, CAPCOM, AVG）④《SAGA FRONTIER》（PS, SQUARE, RPG）⑤《VR 战士 3》（SS, SEGA, 3DFTG）⑥《超级机器人大战 F》（SS, BANPRESTO, SLG）⑦《打比种马培植》（PS .ASCII .SLG）⑧《GRANDIA》（SS, GAME ARTS, RPG）⑨《街》（SS, CHUNSOFT, AVG）⑩《心跳纪念品～虹色的青春》（PS, KONAMI ,AVG）

★为了让玩家从"只言片语"中得到消息的后续报道，将自今年 1 期起逐期将它"㊣"之！本期篇幅有限，只将 1、2 期"㊣"之！

㊣（97.1）除《The Sequsl to MYST RIVEN》及 N64 新作、《浪客剑心》及《修罗之门》外全已发行。

（97.2）①超任节目动向不明。②《烈传》不必冗言。③《超时空要塞》定于本月发行。④《御意见无用》于 7 月下旬发行。⑤《心跳之虹色青春》于 7 月 10 日发行。⑥《真机械人战线》发售日未定。⑦其他均已推出。

太空战士Ⅶ



纵横开阖
波澜壮阔

因地制宜，游戏攻略自然也是这样。对于FF7这样的极品大作我们当然不会采取落套的“夹生剧情”，因此将秘技部分与剧情部分分开介绍。从本期起我们将刊出大量引用原作对白的小说攻略，望大家喜欢。

PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD－ROM×3	发售日 97.1.31

这就是最终幻想吗？引用部分原作对白的小说攻略终于登场了！

黑暗中，一个极遥远的声音在耳边响起：“你还好吧？……那次不也只擦伤了膝盖吗……”我睁开双眼，只见那位卖花少女正关切地注视着我，但刚才的声音明明是男……噢不，头要理解开了。这时她也认出了我：“先生，您还记得我吗？我是卖花的艾莉丝。”

“叫我克劳德，我是个雇佣兵。”她忽然对我的魔石产生了兴趣，因为她也有一颗，一颗白色却发出淡青色光芒的魔石。“这是妈妈留给我的，”她说，“它的特别之处就在于什么用也没有。”

就在这时，神罗治安部的雷诺（**レノ**）闯了进来，他的目标似乎是艾莉丝！？不过生意也来了，艾莉丝雇我作了保镖，报酬竟是……一次约会？！我顾不得还价，急忙带她从被我砸穿的屋顶逃了出去，直奔她在五番街的家。

来到她家门前，我不由一愣，向来只有肮脏与死亡的魔晃城竟会有如此美丽的仙境。而她的母亲艾尔米娜（**エルミナ**）一眼便看出我曾作过神罗战士。当我告诉她我要去七番街时，她支开了艾莉丝。“请你在晚上悄悄离开好吗？……”对这种话我并不奇怪，比起跟着我九死一生，还是这世外桃源更适合艾莉丝。

然而，在五番街的出口，我被艾莉丝堵个正着，只好继续当保镖。来到七番街的闸门前，艾莉丝触景生情，突然问我：“你是几级战士？”

几乎与此同时，那个声音出现在脑中：“一级。”

“对，是一级。”我说。

“跟他一样。”艾莉丝悠悠地说。

“跟谁一样？”

“我所喜欢的第一个人。”

这时，从七番街驶出一辆大车。迪芙就在上面！艾莉丝的反应更快，抢先一步追了上去。

转过弯，前面闪出一片市镇，艾莉丝告诉我这儿叫华尔市（**ウォールマーケット**），是个龙蛇混杂之处。我四下打听，终于摸到了多恩·格尔尼奥（**ドン・コルネオ**）的家。

“格尔尼奥对男人没兴趣。”门卫一把将我推开。

“这可如何是好？硬闯会把事情搞大的。”我求助于艾莉丝，却发现她正在偷偷地笑。

“克劳德，你扮成个女孩子不是很合适吗？”

“什，什么？我可是个男人啊！”

但艾莉丝已经决定了一切，我也没有办法。

经过一番化装，我和艾莉丝顺利地进入了格尔尼奥的家，这儿简直是个“后宫”。迪芙怎会来这儿？心中的谜团直到与迪芙重逢那刻才得以解开。原来，在五号魔晃炉失散后，巴瑞特在七番街抓住个探子，并拷问出指使者正是格尔尼奥。此人既是地头蛇又是色魔，每天都要从三个姑娘中挑一个去陪他。迪芙便利用这点打入调查。果然，我们很快被带到格尔尼奥面前，也不知我哪点儿吸引了他，中“彩”的竟然是我。

格尔尼奥很快说了实话，但我宁愿那不是真的。他只是受委托调查巴瑞特一伙的总部，而神罗真正的目的是催毁支撑七番街上层平台的立柱，宁可错杀一千也要消灭巴瑞特的组织！问题相当严重，我们顾不上处理格尔尼奥便急着去救人，可没想到他还有个开关……

与此同时，在神罗大厦……

神罗集团董事长对计划的顺利进行十分满意，只有城市开发总管利普（**リーブ**）试图阻止，但权力显然不在他手中。

另一方面，落入下水道的克劳德渐渐醒来……

我还活着，又没被摔死！艾莉斯和迪芙看来也无大碍。事不宜迟，我们立即赶往那根支柱。刚穿过列车墓场，就有一阵阵的枪声传入耳际。只见几个人围在那里，而立柱的顶端不时冒出火光。突然，一个人摔了下来，硬生生地拍在地上！他正是威奇。

“克劳德先生……巴瑞特……上面……帮，帮帮他吧！”吃力地吐出几个字，他就闭上了双眼。

一时间我感到战士的血又在体内涌动。“艾莉丝，这儿交给你了！”我转身登上了旋梯。

“艾莉丝，在七番街我的店里有个叫玛莲（**マリン**）的女孩，拜托了！”说完迪芙也赶了上来。

昔日灯火辉煌的支柱如今已溅满鲜血，巴瑞特的部队全都倒在旋梯上，他本人正朝一架直升机开火。突然，那飞连续几个规避动作晃到我们身后，同时雷诺跳了下来按动了一个开关，我心中暗叫不好，急忙招呼围攻雷诺。

任凭他如何厉害，必竟双拳难敌四手，何况是三人。可竟没能抓住他。这时迪芙已赶过去拆那炸弹，所幸我及时阻止了她：“别动！那不是一般的定时炸弹！”

“哼哼，这回你说对了。”只见另一个治安部成员祖安（**ツォン**）出现在直升机上，而且艾莉丝就倒在旁边。我意识到，他们的计划比我想象的要周密得多……我恐怕是最笨的保镖了。“你要把艾莉丝怎么样？”这句话我无论如何要问！

“我只知道要活捉‘古代种’。现在还是想想你自己吧，马上就要爆炸了。哈哈哈——”

直升机带着他的笑声远去，与此同时，爆开始了。而巴瑞特只找到一根钢缆。事到如今，只有孤注一掷，我们三个靠这一根钢缆荡了出去……魔晃城的八分之一终于坍塌了。

我们落到了六番街的公园，但其他人显然已葬身在瓦砾之下。巴瑞特高呼着威奇等人的名字，继而举枪狂射，象是在告慰战友的亡灵。迪芙满脸沮丧，许久才吐出一句话：“都是我们的错吗？”

"不!"巴瑞特吼道:"这全是神罗那伙干的!独裁的欲望驱使他们吸吮星球的生命,不消灭他们这星球必死无疑!迪芙,一日未打倒神罗,我们就要战斗一日!"

巴瑞特怒火满腔之时我正在想另一件事:什么是"古代种"?为了寻找答案,我直奔艾莉丝的家,那使我第一次了解到艾莉丝的过去。

十五年前,艾尔米娜收到了正在犹太作战的丈夫的来信,但她没在车站见到丈夫,却遇到一位濒死的妇女和她的女儿。那正是艾莉丝的亲生母亲伊法尔娜(**イファルナ**)与年幼的艾莉丝。伊法尔娜死后,艾尔米娜收养了艾莉丝,并渐渐发现这不是一个普通的女孩。她似乎不对死亡感到悲伤,即使是亲生母亲的死……"妈妈只是回到星星里去了。"艾莉丝曾这样告诉艾美娜。此后又奇迹般地预知到艾尔米娜丈夫的死。再后来,神罗集团的祖安战士上门来,说艾莉丝是能够引导人们找到无上的幸福之地的"古代种",并一直要把她带走。这次,艾莉丝自愿被带去神罗大厦,才换得玛莲的安全。

见到玛莲已平安无事,我们决定去救艾莉丝。在华尔市的角落里有一根钢缆,我们顺着它神不知鬼不觉地摸到神罗大厦门前。按理我该比谁都熟悉这儿,但现在却什么也想不起。"难道我不是在这儿接受的魔晃洗礼吗?"这念头只是一闪而过,我早已习惯回避这些问题。

我直接破门而入,区区几个神罗兵对已是战士级的我来说无异于以卵击石。不过寻找艾莉丝就如大海捞针了,我不得不爬进66层厕所的通风道去偷听,才知道她已落入科学部主管宝条博士手中。我们跟踪宝条到了67楼,发现有两个实验样本。一个是只全身通红类似狮子的猛兽;另一个不知是什么生物,有点象人形,但脖子上面却什么也没有!旁边写着几个字:杰诺瓦(**ジェノバ**)。

登上68楼,终于见到了艾莉丝。她被关进了一个圆形密封舱。而宝条正把那只红色猛兽送了进去。

"克劳德,救救我!"艾莉丝用期待的目光望着我。

我猛然转向巴瑞特:"你已经有主意了吧!"

"当然!"话音未落,他的枪就开口说话了。

这下宝条急了,连忙打开门去检查,冷不防一团红光将它击倒在地。那猛兽动作太快了,我几乎没看清它的出手!然而更叫人吃惊的还在后面,当另一个怪物出现时,那红色的猛兽说出了人类的语言:"我来帮你们一下吧!你们可以叫我赤红十三(**レッドⅫ**)。"

战斗虽然胜利了,事情却开始变得不顺利了。当鲁得(**ルード**)和祖安出现时我才意识到,66楼的电梯原来是个陷井。

我们先被带到了70层董事长办公室,在那儿我又了解到一些古代种的事。所谓"古代种"是指生活在数千年前的、自称为塞特拉(**セトラ**)的种族。但不知什么原因,现在已经几乎消失。神罗抓艾莉丝是为了找到传说中只有古代种才知道的"盟约之地",因为那儿有无尽的魔晃能源……为了弄清"盟约之地"的含义,在牢房内我们又提出这个问题。但艾莉丝也说不清,只记得两句莫名其妙的话:"塞特拉之民,自星而生,与星交流,开拓星球……塞特拉之民,回到盟约之地,那是星星赐予无上幸福的安身之处。"此外,她也曾听到过死去了的亲生母亲的话,让她离开魔晃城去寻找自己的盟约之地。但说到与星星交流,她就只能听到许多人在讲话,却听不清内容。无奈,我只好用睡觉来摆脱烦恼。

半夜,我突然醒了。四下静得出奇,再往门口一看,门开了!?守卫倒在血泊中。救出其他人,我去看那守卫,发现他的伤口不是人类能够制造的!果然,样品杰诺瓦不翼而飞,69层尸横遍野,就连董事长也在劫难逃。但对我触动最大的是杀死他的那把剑,因为我永远也忘不了它的主人——萨非罗斯(**セフィロス**)!他还活着吗?这个问题在宇宙开发部的帕尔马(**パルマー**)口中得到了证实,他目睹了一切,并说萨非罗斯是为了不让神罗得到盟约之地才杀人灭口。

这时,董事长的独子鲁佛斯(**ルーファウス**)赶到,并狂傲地宣布要用恐怖统治一切。等艾莉丝他们撤走之后,我终于压不住怒火拔刀就劈,就算实力悬殊我也要阻止他去"盟约之地"。

然而鲁佛斯根本没把我放在眼里,只随便应付了几招就离开了。这时我才开始冷静地思考目前的处境。下面已被重重包围,硬冲势比登天。忽然,我想起在一层见过的汽车展览……是的,我要用汽车冲出去,但不是从一层。

哗啦!我一马当先冲破了二层的玻璃,一提一压,摩托稳稳地落在高架公路上。看到同伙的车开过去后,我抽出了刀,因为在反光镜里映出的是神罗兵。

我真后悔走这条路,它根本没修完!当装甲战车冲过来时,我们都明白这回是背"崖"一战,但也相信胜利的黎明就在眼前!

离开魔晃城后,我为了报仇开始追踪萨非罗斯,可那时我并不知道,这恰恰是萨非罗斯希望我做的。

一进卡姆镇就听说有个披黑斗篷,手拿一把超长的刀的男子向东去了。我肯定那是萨非罗斯,世上没有第二个人使得了"正宗"这样的长刀。应巴瑞特的要求,我讲述了自己对萨非罗斯从仰慕到仇恨的经过……

以前,萨非罗斯是名震天下的英雄,也是我的偶像。在五年前的某一天,我们去我的故乡尼普尔海姆村调查后山的魔晃炉。那次正是迪芙带路,上山前我们三人还照了张合影。随后我们进入了魔晃炉,在主体的中心有若干只密封舱及一扇打不开的门,上面这写着JENOVA我原以为那些密封舱是制造魔石的,但当我向里面张望时,却看到一张狰狞的面孔。萨非罗斯告诉我这是由宝条博士制造的怪兽。我清楚地记得当时的谈话,他说:"你们普通战士也是浸过魔晃的,虽然区别于普通人但还是人类。然而它所浸着的是你们无法相比的高浓度魔晃。"接着,我问了一个使我悔恨终生的问题:"你说普通战士,难道你不同吗?"这使他怀疑自己的力量来源。于是他开始翻阅神罗别墅地下室的资料,并有所发现。

原来神罗的人曾在2000年前的地层内发现一种处于休眠的生物,伽斯特(**ガスト**)博士称之为"杰诺瓦",并推知"古代种"的情况。然而就萨非罗斯所知,他的妈妈也叫"杰诺瓦"。忽然有一天,他称我为"叛徒",说这个星球本来是属于塞特拉的,他们四处流浪开发星球,并在盟约之地找到了无上的幸福。而当时的人类贪图安乐、抢夺资源,又在星球面临灾难时逃走。塞特拉族人拼死保住了星球,却成为仅存于报告中的"古代种",他自己则是伽斯特借助杰诺瓦制造出的古代种。说完,就冲了出去。

那时我简直不敢相信自己的眼睛,我的故乡化成了一片火海,妈妈死了,萨非罗斯还在杀人!为了追他我奔到了魔晃炉,却见到迪芙被一刀斩落。我不顾一切的冲上去,只见他正对一个人形生物发誓,要作星球的支配者,从人类手中夺回星球。

我能记得起当时撕心裂肺的悲痛,却把后来的行动忘得一干二净,我知道自己根本接不下萨非罗斯一刀,迪芙也不知道她是怎么活下来的,也许答案要等萨非罗斯才能找到。后来听说他死了,可现在的迹象却恰恰相反。

在东面的陆行鸟牧场,又听说萨非罗斯已前往沼泽。于是我利用**チョコボよせ**魔石引来一只陆行鸟,飞也似地奔过沼泽,钻进了米斯利尔曼洞穴。真是冤家路窄,又碰上了神罗治安部的人。好在这次没有开战,还获得萨非罗斯在朱依基地的消息。

一直向西果然见到一座巨大的机械基地靠山临海而建,但一时还进不去,只好先在它脚下的安德尔朱依镇想办法。当我走到海滩时,正见到一位叫普莉茜拉(**プリシラ**)的女子遭受怪兽的袭击。路见不平自然拔刀相助,但普莉茜拉还是溺水了。所幸有人教我人工呼吸的方法,才使她转危为安。次日,普莉茜拉为了报恩让她的海豚把

我弹上了基地。

一进入基地，正赶上对鲁佛斯的欢迎仪式。我连忙换上神罗兵的制服，果然瞒天过海，还听说萨非罗斯两、三天前出现过，但马上又失踪了。我忽然想到鲁佛斯要找盟约之地也是会跟踪萨非罗斯的，也就是说跟着他的话……借着送行仪式，我溜上了鲁佛斯所乘的大船，其他同伴也都化了装，分散在各处。就在巴瑞特想冲入驾驶室时，船上警察铃大作。我以为身份暴露了，连忙招集其他人。但没有一个士兵来进攻，不对，一定是其他什么引起的警报，说不定就是萨非罗斯！

“萨非罗斯！你还活着！”仇恨已然冲到了头顶，不论你多强，我一定要砍你一刀！然而只在一瞬间，眼前的他化成一只巨大的杰诺瓦怪兽……

船一到岸我们就跑进了海滨小镇科斯塔。既然没能报仇，我只好继续打听萨非罗斯的行踪。不料宝条也在这里，一副悠闲的样子晒着日光浴，但听他的口气是要去西面的可利尔山。既然如此我就要先行一步了，不能老让神罗赶在前面。

西行不久就找到一个山洞，通过它我爬上了可利尔山。山坡上有个男子说曾见到一个黑斗篷的人从这儿走过。这使我确信没有走错。翻过山头，一座魔晃炉呈现在眼前，但我无法打开那扇铁门，只得沿着铁轨走到北可利尔村。

刚踏进村口，一个人直冲上来挥拳便打，而巴瑞特动也不动，任凭他击中自己的面门。即使这样，其他人仍旧高声咒骂他。我赶上去寻问，在缆车站巴瑞特才讲起他那段心酸的往事……

以前，这里附近正是巴瑞特的故乡，并且富藏煤炭，人们世代采煤，直到 4 年前神罗的人来推行魔晃能源。那时，一个叫戴恩（**ダイン**）的人极力反对建造魔晃炉，而巴瑞特却尽言魔晃的优点，“戴恩，我不想再让我老婆受苦了”巴瑞特说。

也许因为是好友，戴恩最终接受了巴瑞特的观点。然而不久，新建的炉爆炸了，神罗推说是村民的责任而火烧村庄，枪杀村民。那场浩劫夺走了巴瑞特最爱的妻子和最好的朋友——戴恩。从此，他痛恨神罗，更不能原谅自己……

怪不得他对神罗深恶痛绝，怪不得他要去炸魔晃炉。怀着这样的深仇大恨还要背负屈辱，巴瑞特不愧为真正的好汉！但我却找不出任何安慰他的话，只有随他走进缆车，登上建在半空的——金碟游乐场（**ゴールドソーサー**）。

一见到这绚丽多彩的游乐场，艾莉丝马上活跃起来，一个劲儿地要我陪她去玩，结果气走了巴瑞特。当我与艾莉丝来到 WONDER SQUARE 时被一个叫作凯特・西的占卜娃娃挡住了。于是我让它占卜萨非罗斯的去向，但结果却莫名其妙，说是想找的定能找到，但会因此失去最重要的东西。凯特自己也不知何解，就加入了我们来看结果。虽然我觉得这太牵强了，不过想到可以借助占卜来找萨非罗斯就答应下来。在 CHOCOBO SQUARE 又见到了神罗兵，而在 BATTLE SQUARE 却已满是尸体。我发现有个人还活着就赶过去寻问，才知道是个手上装了枪的男人干的。巴瑞特吗?我还没想明白就被园长迪奥（**ディオ**）扔到了可利尔禁闭区。

可利尔禁闭区处于沙漠中心，是个不用围墙的天然监狱。我从没这样被人冤枉过，一见到巴瑞特就上前质问，但他拒绝我介入。追到一间破屋，迪芙和赤红十三也来了，巴瑞特无计可施，只好告诉我们当年他把手装上机枪时，从医生那儿得知还有一个人做了同样的手术，他怀疑那人就是戴恩，而且他就在附近。

“看来，要洗清罪名就得找到戴恩”我心想，“希望他还记得巴瑞特这个朋友。”然而事与愿违，当我们按照葛兹（**コーツ**）的指点找到他时，他却用子弹来欢迎。即使这样，巴瑞特仍旧严禁我出手，面对精神早已崩溃的旧友，他要自己扣动扳机。

戴恩死了。我不知道巴瑞特在想什么，但我相信他一定会照顾好玛莲，因为她是戴恩的女儿。

当我在陆行鸟的赛跑中胜出后，园长终于放过了我们，还赠送了越野车（**バギー**）。此外，他还说萨非罗斯已渡河南去。我连忙驾车追了下去。

开过浅滩，我发现一片特别的丛林，那其中隐约有人造的东西。但我刚踏进去，就发现雷诺与鲁德已守在路口。他们当然挡我不住，可巴瑞特却由此怀疑有间谍存在才使行踪暴露。我并没有把这事放在心上，与其费神找间谍，我宁愿相信没有。村子里果然有个村子，更深处还有个更大的废墟，样子很象魔晃炉。这次我猜对了，村民告诉我那个魔晃炉是在 3 年前爆炸的。而在一间屋里，一对老夫妇问起他们的儿子——萨克斯（**ザックス**）。我感到一阵头痛，可什么也想不起来。回头看看艾莉丝，她突然跑了出去，满脸通红。

“是你认识的人吗?”我一找到她就问。

“以前不是说过吗?他，他是我喜欢的，第一个人，一级战士，和克劳德你一样。”

“一级战士屈指可数，可我不记得他。”

“没什么，他在 5 年前就已失踪了，也许已经认识了别的女孩子。”艾莉丝渐渐平静下来。但我心中一动，也是 5 年前！难道……“难道你吃醋了吗，克劳德?”艾莉丝这句话吓了我一跳，一时间却又什么话也说不出来，嘴巴动了两动干脆转过身去招呼其他人去看魔晃炉。

一走进废墟，祖安和兵器部的斯卡利特（**スカーレット**）也来了。他们的谈话引起了我的注意，似乎他们此行所找的巨形魔石可以用来制造究极武器。我想盯住他们，但无论如何也赛不过他们的直升机。

离开丛林之后，我们开进了北方的星象观测站。赤红十三刻兴奋起来，终于讲出了它的故事。原来，这里是它的故乡，它原名拿拿岐（**ナナキ**）。自古以来，它的种族以保护这峡谷和理解星星的人们为使命。一次，基族（**キ族**）大举入侵，它的母亲战死沙场，而父亲却临阵脱逃。现在只剩它一个了。接着，它又把老学者布肯哈根（**ブーゲンハーゲン**）介绍给我们。在他的全息天球仪上，我第一次了解到魔晃的本质。所谓魔晃是种相当于星球血液的物质，而其含有的却是精神能源。宇宙中的一切星球，星球上一切生物都需要这能源，当他们死后，精神与肉体都会回到星球里面。在星球内部有一种起到血管功能的所谓生命泉（**ライフストンーム**）的精神能源通道，使其奔流不息。如果过度吸取魔晃的话……，布肯哈根吸走一个模型上的精神能源，那个星球象土块一样碎掉了。

“真不可思议”面对着篝火，我们都在思考着。然而一会儿，赤红十三又开始怨恨它的父亲。这时，布肯哈根突然提出带它去看一样东西，并说那里很危险……

当那扇封印已久的门被打开时，我果然感到了危险的存在。里面是个幽深的洞穴，而且不断有基族的鬼魂袭来。布肯哈根说这些都是被一个人杀死的，这不禁使我大吃一惊。这里的鬼魂不计其数，就算一级战士也不可能自保！除非是萨非罗斯那样的英雄。正想着，布肯哈根停了下来。指着崖顶。但见一尊石像昂首天立在崖边，身上刺着利箭，而外形与赤红十三极其相似。原来那正是它的父亲塞特（**セト**）。基族侵来的时候，它为了不让敌人从这条密道攻入，决心一人死守，并肯求布肯哈根把那洞永远封印，再也不要提起，即使被后人误解，即使化作石像……

应布肯哈根的要求，我离开了洞穴，虽然我不知后来发生了什么，但我相信赤红十三一定会成为象它父亲一样勇猛坚强的战士！

克劳德走后，赤红十三就在父亲脚下，面对着当空的皓月，立下了自己的誓言。

“我是拿拿岐，”吼声划破夜空。“是战士塞特的儿子！”余音在峡谷中回响，“我要成为不令这名字蒙羞的战士！”一滴泪珠从塞特的眼窝滚出，落在儿子的面前……

（未完待续）

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

钟 楼 2

绝望时钟 战栗妖塔

自从 95 年它在 SFC 上登场后，时隔一年续作终于光临次世代阵营，究竟钟楼之上又有什么怪物出现呢？那令人窒息的恐怖杀戾之气是否还萦绕在玩家身边？答案尽在这款被称为“生存概率只有 1/10000 之恐怖”的冒险 GAME 中，快快去“受死”吧！

PS	厂商 HUMAN	发售日 96.12.13
	媒体 CD－ROM	类型 AVG



故事提要

挪威一塔姆斯达莲地方的一座山上，有一栋名叫帕罗邬兹的房子。那栋房子里有个巨大的时钟，附近的居民常以那座时钟的钟声作为作息的依据，不知不觉附近的居民对那栋房子有了钟楼（CLOCK TOWER）的称呼。

1986 年，住在那栋房子的帕罗邬兹夫妇生下了一对双胞胎，但那二个孩子却与一般人有着很明显的差异，生下来就有着残暴的个性和一股戾气，“波比”和“砀（dang）”是这对双胞胎的名字。

1995 年，因为父母早逝，而从小就在格蓝纽特孤儿院长大的珍妮佛，被诱拐到帕罗邬兹府里。在那里被持有巨大剪刀、会将人体大卸八块的怪物所攻击，那个怪物就是长大后的“波比”。珍妮佛在那里遇到许多的困难和危险，但她都能迎刃而解，最后终于逃脱出来。一年后，这个事件轰动了整个挪威。被称为剪刀的杀人魔使人心惶惶，新闻界为这个怪物取名为：杀人鬼。然而令人闻之丧胆的杀人鬼又再度出现……。



MAIN MANU 主要选单介绍

NEW GAME：开始新游戏。

CONTINUE：DEAD END 或从游戏中 RESET 之后都可使用此指令再度回到刚才的游戏中。

DATA LOAD：读取存档游戏。

SOUND：调整音源时，按下圆圈键。立体声道（STEREO）单声道（MONO）。

ENDING LIST：观看结局画面。左边是珍妮佛的结局画面，右边是海伦的结局画面；每个共有五种不同的结局画面。

PAMPHLET：小册子

“HINT（提示）”：在游戏中遇到解不开的难题时，用 RESET 跳出游戏，简阅提示中的指示。

“STORY OF CLOOK TOWER（故事提要）”：内容是关于“钟楼”的故事简介。

“EXTRA MODE（其他的模式）”：当珍妮佛或海伦的故事进行到 A 结局时便能开启这个项目。

“PICTURES（设定资料集）”：可以观赏游戏中的人物和场景的原始设计图。

“SOUND TEST（声音测试）”：可以听到游戏中的音乐和人物的对白。

“PAUSE”：暂停画面指令介绍。

RETURN TO GAME：继续游戏。

SAVE GAME：记录游戏。共有三个记录区可供记录。

LOAD GAME：读取存档游戏。

SCREEN（X）：调整游戏画面的左右。按下圆圈键可使游戏画面往右移、按下叉键，可使游戏的画面往左移。

SCREEN（Y）：调整游戏画面的上下。按下圆圈键可使游戏画面往下移、按下叉键，可使游戏的画面向上移。

RESET：跳出游戏，回到片头画面。

MESSAGE TEST：可以改变讯息在游戏中所出现的方式。共有 4 种显示模式。



▶看到这熟悉的 SFC 开场画面，是否勾起了你对当年的回忆呢？

手柄的操作

十字键：可使游标在画面中上下左右移动。

圆圈键：指示主角移动的方向、决定谈话对象及调查的位置、拿取和使用道具、都是用此按键来决定。

叉键：当情况危急时，游标开始变色的同时，连按叉键便能脱离险境。但是当游标变成红色时，表示体力耗尽，此时便不能防御，请注意。

START：暂停游戏，开启视窗画面。

R1、R2、L1、L2、SELECT 键在游戏中不使用。



~海伦之惊魂传说~

—欢迎进入惊恐深渊……

海伦："巴顿教授!! 您到底想怎么呢?催眠疗法是没有任何用的!想要让她记起事情的经过还需要一段时间。"巴顿:"海伦,我对钟楼的事件有着非常深厚的兴趣,所以我迫切的想要知道所有相关的线索。"海伦:"……总之,今天就到此为止。我送她回去。"巴顿:"好吧,一路上要小心点。"

二人走出了诊疗室,巴顿走到躺椅面前回想着:钟楼事件……有超过10人以上遇害。大型屠杀事件,是我所接过的案子中最具有挑战性的。在这个事件中仅仅只有2人生还,刚才在这儿接受治疗的珍妮佛·辛普森(ジェニファー·シンプソン)就是其中的一位。不管用什么方法都要让那个女孩想起事情的经过,这是今后调查的重点。巴顿走到桌前,看着桌上那把巨大的剪刀,莫名的恐惧涌上心头。这把剪刀是钟楼事件杀人鬼作案时所用的凶器……。

接着巴顿走出了治疗室。巴顿:这里是我的研究室,最近的研究重点是犯罪心理学,同事们似乎还没下班……。巴顿走到自己的办公桌前,拿起在钟楼事件现场留下来的证物。巴顿:这个魔像似乎隐藏着什么秘密在里面,有时间一定要好好的鉴定一番。巴顿在每个同事的办公桌前查看后,再跟贝丝(ベス)和达尼(ダニー)谈过话之后走出研究室,在走廊上遇见了哈里斯(ハリス),他告诉巴顿楼下有记者在等候。

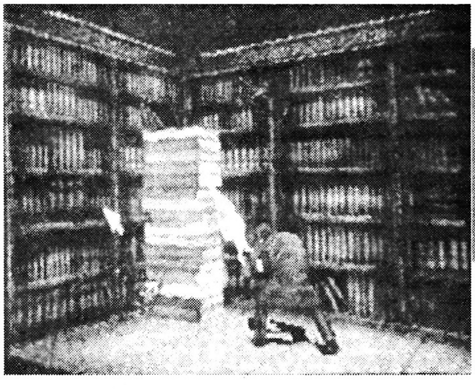
巴顿乘坐电梯到一楼,在门口前遇见了记者。诺蓝:"啊!巴顿博士您好,我刚才和你通过电话,我是斯罗维克新闻社的记者,我的名字是诺蓝·凯贝尔(ノラン·キャンベル)。这位是摄影师提姆(ティム)"。提姆:"您好。"巴顿:"要问什么事就请说吧!"诺蓝·"那我们就开始吧!"接受完记者的采访后,巴顿回到二楼的研究室,对另一位生还者进行询问。

进入了研究室,和哈里斯谈话后得知另一位生还者已在治疗室中等候,巴顿转身要前往治疗室的时候,看见桌上的魔像。心中想着:对了,魔像的鉴定该请那一位帮忙呢? 请市立图书馆的馆长沙利庞(サリパン)教授来作鉴定是最好的了。不过,有一位名叫利可(リッコ)的老人,曾经在帕罗邬兹府里做事,说不定他会知道。如果没记错的话,他的家应该在郊外,请哈里斯代替我去一趟吧!(在这里应选择要不要哈里斯去,YES、NO)。

哈理斯答应下班后去找利可,巴顿进入治疗室。巴顿:"不好意思,让你们久等了。"凯依:"你好,我是爱德华(エドワード)的监护人,现在是格蓝纽特(グラニット)孤儿院的教师。"巴顿:"爱德华?他不是在这个事的冲击下而丧失记忆了? 他已经能想起自己的名字了吗?"凯依:"不,是因为不知道要如何称呼他,所以我帮他取了个名字。"巴顿:"今天是第一次,就从简单问答开始吧!爱德华,你能试着回想整个事件的经过,然后确实地说出来吗?"爱德华:"可以。"巴顿:"那么,就开始吧!"**(第一段结束)**

(第二段开始)

一早,海伦到了研究室要开始工作,却发现电脑不能使用。海伦找了贝丝来查看,得知是硬盘出了问题。这里除了达尼没人会修理电脑,刚好他现在有事外出,要过一会儿才会回来,海伦利用这段空档时间到各个地方走访一番。回到研究室,遇见达尼,知道电脑已经修好了,海伦开始她今天的工作。结束研究室的工作,海伦就回到了宿舍。



和室友谈过话,四处察看无异样后,关了灯,海伦上床就寝。大概是太累了,躺下去马上就睡着了。当海伦睡得正香时,听见有人在敲门,海伦一看原来睡在对面的人已不在床上,就起身去开门。从门洞中看见是一位男同学,海伦没有多想什么就把门打开了。对方摇摇晃晃的走了几步就倒了下来,却发现杀人鬼出现在面前,拿着巨大的剪刀挥舞着。海伦冷静的思考后,迅速地逃出寝室,直奔一楼。

到了一楼,发现所有能逃出去的通路都被锁上了。海伦情急之下,向警卫室求救,但看见警卫室里一个人也没有。海伦进去一探究竟,在屏风后面发觉有异样,上前一看才知警卫遭到毒手,吓得海伦连退了好几步。振作精神后,看见桌上有一把"仓库的钥匙"就收了下来。海伦心里想着:一楼已经没有出口,到二楼去看看好了。

到了二楼走进右边的学生事务所,四处查看,发现放花盆的桌上刻有提示5(ヒント5)。再进到里面的房间,从右边数来第一个柜子里得到了"手电筒"。走出了房间,往左边的研究室去,在自己的办公桌上得到了"治疗室的钥匙"。进入了治疗室,在诊疗椅上看见了惨不忍睹的尸体。见到同事被杀,海伦的情绪激动不已,在努力抚平情绪后,在桌上看见提示4(ヒント4)。这里已经没有东西可以查看的了,往三楼去吧!到了三楼,在右边电脑室内的桌子得到了"铁钳"。离开了三楼,海伦再度回到一楼。在一个堆满货物仓库里,有一扇打不开的门,在钥匙孔里有一根钉子。海伦用"铁钳"将钉子拔出,再用钥匙将门打开后,顺利的逃出这栋大楼。**(第二段结束)**

(第三段开始)

在离开宿舍后,海伦跑到警察局去报案,海伦将情形告知柯兹(ゴッツ)警官,但柯兹总是不相信有杀人鬼存在。海伦只好离开警察局找寻杀人鬼的资料,看看爱德华那儿有没有什么新的进展。海伦到了饭店,却不见爱德华。凯依说可能在图书馆,但在哪也找不到他,海伦只好先回研究室。与贝丝谈过话后,知道要取得魔像的鉴定结果,但海伦不晓得利可是什么人。海伦先到警察局查询相关资料,在那遇见了柯兹警官。

海伦:"请问你知道利可这个人

吗?"柯兹:"利可!好象在那里听过……啊!想起来了,他曾在帕罗邬兹府里做过管官。"海伦:"帕罗邬兹……是和钟楼事件有关的房屋吗?那么他会不会是……"柯兹:"不,早在事件发生的10年前他早已辞职,在这期间再也没回去过,所以他跟这个事件完全没关系。为什么突然问起这个人呢?"海伦:"因为巴顿博士想要知道魔像的秘密,还有关于杀人鬼的事……所以想请他对魔像做鉴定。"柯兹:"原来如此,我替你去一趟,将魔像带回来,并听取他的鉴定报告。"(在此选择要不要接受柯兹的建议YES、NO)

柯兹到了利可家,把事情的经过告诉了利可。利可:"……柯兹警官,你知道帕罗邬兹城的事吗?"柯兹:"帕罗邬兹城?"利可:"是的,如果细算一番的话,已是80年前的事了。那座古堡里曾经有过怪物出生,袭击附近村里的小孩。"柯兹:"什么……听起来好象是杀人鬼干的事。后来那个怪物呢?"利可:"被帕罗邬兹城第13代的城主给消灭了。"柯兹:"老伯,您知道那座古堡的地图在那里吗?"利可:"好象是在……"

正当利可要说地点的时候,屋外利可所养的狗,突然吠了起来。利可上前安抚,没想到狗儿象发狂似的向前猛扑,并将利可咬死在地。柯兹见状赶紧把落地窗关上,随后杀人鬼出现在一旁。柯兹顺手拔出手枪,朝杀人鬼连开了好几枪,但起不了任何作用。柯兹马上逃到二楼,见到寝室里有衣柜,便躲到里面去。待杀人鬼离开后,柯兹对二楼的房间进行调查,在一个房间的桌上找到"魔像",在墙上一幅画的背面得到帕罗邬兹城的地点所在。柯兹离开二楼,在一楼的洗衣间的架子上得到了"洗衣粉"。柯兹走回客厅,打开落地窗,走到屋外。狗儿欲要起身扑向前时,柯兹将手中的"洗衣粉"投向狗儿,趁狗儿被洗衣粉刺伤眼睛的同时,逃出利可家。**(第三段结束)**

(第四段开始)

此时,在研究室的海伦,正在担心着柯兹的安危。海伦与巴顿一起到了警察局,遇见正在休息的柯兹。柯兹:"哟!海伦,这次轮到我了。"海伦:"怎么了?柯兹警官?"柯兹:"我遇见那个家伙了,这下子使我不得不相信有杀人鬼的存在了。"海伦:"有没有受伤?"柯兹:"没事的,还有魔像也拿回来了。哦,还有我知道英国帕罗邬兹城的所在地。"巴顿:"英国的帕罗邬兹城……这么说,这帕罗邬兹家族在搬来挪威之前是住在那儿罗!真可说是杀人鬼的故乡。"柯兹:"要不要到那儿去看看?说不定会有新的发现。"海伦:"嗯,越快越好。"柯兹:"好,明天一早我们就出发吧!"

翌日,柯兹、巴顿、海伦、珍妮佛等一行人,从挪威机场出发。到了伦敦,在前往帕罗邬兹城的途中,海伦见天色渐暗,决定让大伙在此札营。隔日,海伦不见珍妮佛的踪影,柯兹也说没见到哈里斯和爱德华。海伦和柯兹想着他们一定是在帕罗邬兹城里,大伙赶紧前往古堡里搜查。待海伦最后走进古堡后,突然一阵摇晃,海伦顿时失去了意识,海伦醒来后才发现通往外面的道路已被断绝。



走进大厅,再进入左边的房间,在挂着相框下的桌上得到"帕罗邬兹城的钥匙"。进入里面的房间后看见三道门,选择木制门进入。在小木床上得到"铜皮书"。走到一旁,打开木桌的抽屉,谁知竟跳出一只手来掐住海伦的脖子。海伦拼命挣脱后,抓起桌上的钢笔,将那只怪手刺在桌上。海伦小心翼翼地再度探查抽屉,发现里面有张被撕下来的笔记纸,上面写着:放逐恶魔之子的话藏在壁炉内。海伦:这是以前的城主所写的,这个谜语一定与如何消灭杀人鬼有关连。

再往其它的房间探查,在一间厨房里遇见了哈里斯。交给海伦一把"暖炉的钥匙",在离去前,哈里斯告诉海伦要努力不懈地找出打败杀人鬼的方法。走出厨房,用刚才所得到的"帕罗邬兹城的钥匙"可以打开在一、二楼的铁门。不上楼梯、往前走,进入一个里面堆满东西的杂物室,旁边还有一只石棺。海伦使劲地把石棺打开一看,吓了一跳,里面竟然是诺蓝。海伦:"发生了什么事"诺蓝:"不晓得是谁在背后偷袭我……头好痛。对了,你找到了珍妮佛吗?"海伦:"……没有……"诺蓝:"那么这件事就交给我吧!我一定会找到她的。"海伦在右边的宝箱中得到了棒球大小般的"铅球"。

走出杂物室,上二楼,进入靠左边的寝室。探查房间时不小心惊动到一只小老鼠,海伦走到小老鼠进入的墙角边查看,发现老鼠洞里有东西,海伦把小桌推开后拿到了"书房的钥匙"。看见一旁壁炉,海伦想起笔记纸上的提示,拿出身上的"手电筒"来探查壁炉的时候,发现手电筒已没电了。海伦:"怎么办?在这种地方是不可能会有新的电池……咦?等一下,当初遇见诺蓝的时候,好象在地上看见有个小型的录音机,不晓得里面的电池能不能用?"海伦来到了杂物室,拾起地上的录音机,海伦:"电池的大小刚好,太好了!这下可以使用手电筒了。"

走回二楼的寝室,用手电筒探照壁炉内,看见有一张"笔记纸",上面写的是开启门的咒语。海伦:"这是放逐杀人鬼的咒语。"海伦将咒语牢牢地记在心里。出了寝室往左走,进入一间书房,借着壁炉中熊熊燃烧的火花,海伦看见桌上刻着一句话:三个道路中,选择干的道路进入。海伦不懂这句话的意思何在,往里面的房间走,来到一间藏书库。在书架上面得到了一个打不开的"小木箱"。木箱里的声音听起来咔啦咔啦的,海伦用尽了各种方法都无法打开这个木箱。海伦心想:既然打不开,干脆烧了算了……。也许这个方法可行。海伦将小木箱丢

进燃烧中的火炉，等火熄灭，海伦从烧焦的木屑中拿到一把“化妆箱的钥匙”。

回到刚才的藏书库，再次探查，看见在书架上有一个空位，空位的大小不多不少刚好差一本书。海伦想这个书架大有文章，而在书架一旁的地上的割痕，更证实了海伦的想法。海伦将手中的“铜皮书”放进书架中，书架应声打开。进入书架后的密室，看见三个洞窟。海伦想起之前在桌上看到的提示。那三个洞窟深不见底，海伦不敢冒然行动，而将身上的“铅球”丢进洞里探测。其中二个洞窟中有水声，海伦选择进入没有水声的洞窟。穿过地道，海伦从一堆东西中爬出，仔细一看，全是小孩的尸骨，而在一旁的角落是柯兹警官。海伦上前询问才知大家是被杀人鬼袭击而分散的。

柯兹：“海伦，接下来你要怎么做呢？”海伦：“我会继续寻找打败杀人鬼的方法。”柯兹：“你一个人行动实在是太危险了。来，这把枪给你，带着这个可以保护自己。”海伦：“枪？这样好吗？”柯兹：“没关系，我还有一把，不过，你懂得使用方法吗？”海伦：“知道，以前在学校有学过。”

在谢过柯兹之后，海伦到处找寻目标想试试自己的身手。走到古堡的大厅，右边门上的锁，是海伦练习枪技的目标。将锁打下之后，进入一间象个小教堂的地方。海伦猛一看，珍妮佛象耶稣一样被挂在十字架上，而杀人鬼在一旁挥舞着剪刀。眼看珍妮佛的情况危急，海伦拿出手枪，朝杀人鬼的方向射。当杀人鬼中枪后，慌张地退入身后的房间。海伦先把珍妮佛救了下来之后，跟着进入旁边的房间。看见地上脱落的面具、斑斑的血迹，而倒在一旁的人是……难以置信！是巴顿教授！！

海伦上前寻问原因，巴顿说是因为太过投入研究杀人鬼，而使自己走火入魔，丧失理智，进而做出这样的事情。巴顿带着懊悔的心，离开了海伦，柯兹和珍妮佛都很高兴事件已经结束了。但海伦却不这样认为，她说：“真正的杀人鬼还躲藏在某处。”

进入教堂左下角的房里，在一个挂满衣袍的房间的桌上有个化妆箱，打开之后得到“帕罗邬兹城的下水道地图”。从地图上得知，在喷水池的下面有通道。海伦在喷水池的周围四处探查，在右边的树下看见喷水池的开关。将其关闭后，进入喷水池，通过隧道，穿过一扇门，遇见了真正的杀人鬼。

在邪恶的外表下，传出稚嫩的语调。海伦：“好熟悉的声音……”海伦不敢相信，爱德华竟然是杀人鬼！而现在的情况对海伦极为不利。海伦跑到桥的另一边，来到一个祭坛前。祭坛上有个宽度约30公分的架子，海伦毫不犹豫地把“魔像”放上去。这时，墙上的门在剥落的壁画之中浮现，海伦将开启门的咒语，大声地喧读出来。墙上的门开启了，强大的吸力，象个黑洞似地，把海伦和爱德华渐渐吸过去。眼看就要被吸进去了，海伦及时抓住桥上的扶手，爱德华则紧抓住海伦的脚不放。此时，柯兹赶到现场，随即拔出警枪，瞄准杀人鬼。但因现场吸力太强，柯兹迟迟未能瞄准，最后终于在千钧一发之际击中杀人鬼，救海伦脱离险境。

海伦和柯兹在瓦砾中寻找珍妮佛的下落。柯兹劝告海伦不要抱太大的期望，但海伦坚信珍妮佛一定还活着，这时搜索队好象发现了什么，海伦急忙地上前查看，是珍妮佛。

在一片夕阳的余晖中，海伦抱着珍妮佛相拥而泣，缓缓的说道：“一切都过去了。”

~END

这款游戏制作成功之处在于游戏气氛的营造。夜深人静，玩起这款游戏真是“惊心动魄”。就算不开声音，当杀人鬼出现的时候，胆小的朋友还是会被吓倒（太夸张了吧，我玩《BIO HAZARD》都没事儿！），更别说那些恐怖的画面了。



这款游戏的存活率相当低，如果遇到危险不知要到何处躲藏，体力很快就会耗尽。为了让玩家能够顺利地进行游戏，在此提供玩家遇见杀人鬼的时候要如何躲藏。

第一场景“大学研究所”：每层楼的厕所都可以无限次地躲藏，但是要注意的是，当您打开门要进行躲藏时，您看到的可能是一幕触目惊心的画面，所以在您每次打开门之前，请先做好心理准备。还有一点，在进入躲藏之处时，动作要快点，不然当您以为杀人鬼已经离开，打开门却看杀人鬼站在门外，那可真是会被吓得“魂飞魄散”了。

第二场景“利可的家和图书馆”：利可的家、二楼寝室里的衣橱、图书馆的受理柜台、这几个地方都可以不受次数限制地躲藏。

最后的场景“英国帕罗邬兹城”：在这里有很多地方可以进行防御和躲藏，但都有次数限制。不过在杂物室里左边数过来的第一个柜子的右下角的绳子，在那可以无限次地使用。

如果你还有勇气和兴趣的话，不妨再试试珍妮佛的故事。恐怖的怪物们等着你的光顾呢！你还会第二次进入塔中冒险吗？哈哈，怕了吧……



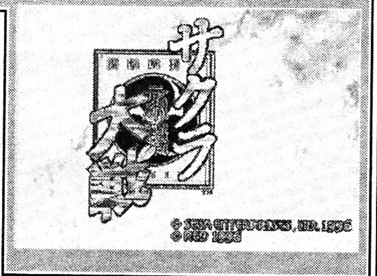
责编/SHADOW PHOENIX

樱大战

铲除黑巢 获得爱情

《樱大战》不但画面和音乐效果出众，她的剧情设计也是一流的。从剧情设计中，我们可以了解多线式剧情发展游戏的基本思路及设计手法，有志于此的玩家不妨细细地体会一下。

SS　厂商 SEGA　类型 AVG + SLG　媒体 CD - ROM × 2



帝国剧院再度公演，帝击花组接续攻击！

第五话 春光莫辜负

帝剧演出西游记，两位主角扮演孙悟空的桐岛和妖鬼夫人的神崎争吵起来。

我自后台想为两人劝解，不料落了个两面不讨好！(光标请选二人的嘴！)

两人争吵不休。(再选 2！)

这时玛莉亚出现，见状立即破口大骂，并说道：“吵够了没有，米田将军在指挥室等了很久啦！”

两人缄言，这才到作战指挥室，接到往白川废屋探查黑之巢会动静的命令，而我的二个得力助手，竟是神崎和桐岛。

踏进废屋中，有一种诡异的气氛袭来！(选 1)



两个女人皆不愿一同搜索，一跺脚，一个往右一个往左，各自搜查起来(选 3)。

眼下在这儿等也没用，于是追了进去，在左方看见桐岛(选 1)。

进到寝室二时，看见神崎。

她神秘的说道：“我仿佛听见楼上有奇怪的声音！”

担心她一个人会出乱子，立即尾随在后，跟上了 2 楼。在往二楼食堂的中途，见到神崎面色凝重的贴在一扇门上，侧耳倾听着！(将光标移至左上方！)

桐岛被蛇咬伤。

而神崎为争取时机，已追着敌人而去。不管怎么说，还是先救桐岛吧！(选 1)

帮桐岛做些紧急医治！(选 1)

感叹一声，桐岛道出怕蛇的因缘：“很可笑吧！队长？”在讲完了那段故事后，桐岛有些失落的望着我。

(选 1)

“谁都有一段不为人知的过去，怎么会可笑呢？”我由衷的说着。

正待扶着桐岛前行，那知桐岛象是中毒颇深，喃喃道：“队长，若我不幸身亡……”(选 1)

我立时喝道：“胡说，什么死不死的，先别说丧气话，来搭住我的肩，我看看这屋里有没有药？”

取药的顺序是先在一楼寝室一，再到二楼食堂。

(这时将光标移至右边的门)

接下来的发展和桐岛一模一样，(选 1)神崎说出了惧怕蜘蛛的原因之后(再选 1)，我好言安慰她。

之后她必会说出丧气话(选 1)，我再扶着她到处找药。

下楼(左上方的楼梯)，在使用人房中床的后方(接近视窗处)左侧床脚处，有串钥匙！

走到二楼的ロビ一处，进入后，再由右方的阶梯进入一楼的控え室取得桌上的消毒药。(选 2)

之后，进上方食堂和桐岛会合后，试了试先前取得的钥匙，并不能打开右侧的门，再回头到二楼的寝室后，找出另一串钥匙。

再回到食堂，追击进去，正有敌人影踪。

不意！这时是蛇和蜘蛛同时落下，我立刻挥手将之赶跑！(选 2)

但就这功夫，敌人又跑了(将光标选在地下阶梯！右侧！)，继续追击。

从右侧门进入，再爬上冗长的梯子，自地道钻出时，大批魔机兵出现眼前。(选 1)

这时翔鲸丸也载着光武而至，乘上光武，立时要和黑之巢会的ミロク作战！

战场状况：胁侍·足轻×10：攻 9，防 8，移 4，HP80；大筒×5：攻 10，防 4，移 3，HP80；红蜂队×2：攻 10，防 9，移 4，HP80；地形炮台×2：攻 15，防 10，移 0，HP150；地形货物×4：攻 0，防 7，移 0，HP60；头目孔雀ミロク地形炮台×2：攻 15，防 10，移 0，HP150；地形货物×4：攻 0，防 7，移 0，HP60；：攻 13，防 15，移 7，HP300，必杀技是“雷破”。

目标：孔雀ミロク击倒。

第六话 帝都大崩坏！？

终于，这次公演的西游记，到此告一段落，我该可以好好休息几天了吧？(选择 2)

途经食堂时，却见桐岛神色匆匆的向我走来。

“怎么回事呀？”(选 1)我问道！

但她只是摇头，欲言又止。(选 1)

我有些纳闷的走开。(从左侧楼梯上楼。)

正待上楼时，却被樱叫住，她好象有什么事，要我和她上楼，而我点点头，答应

着！(选1)

楼上，大伙七嘴八舌的讨论着这次的公演(和每个人交谈，除桐岛选2，神崎选3，余皆选择1)。

一阵热烈讨论后，决定办一个酒会来



庆祝，(选1)而樱负责采买。身为男士，我当然该帮她提点东西！(选1)

对于我想帮忙，樱花是很高兴，但随即道："还是不了，这里有很多事要做呢！"

于是我留下来帮忙！(以下指令皆选1)

先往乐屋，要帮神崎将用品放回道具间和衣物间。

再就要到厨房帮忙，玛莉亚正在弄吃的东西，留下来帮忙时，则要煮一锅汤，这游戏的玩法，可先使用游戏练习来试试看，而游戏的目标则要使玛莉亚的满意度到达100以上。

忙完了厨房的事，接下来则是要到地下室的仓库中，帮桐岛搬箱子。

进入乐屋，酒会正式开始。

外头似乎下起了雨，但见雷声大作，吓得樱直叫。

这时，广播召我入指挥室。

"将军，您找我？"

"呃！是的！是关于黑之巢会的事！"

"哦！是什么事？"(选1)

"是关于这几样古早法器的事！"藤枝指着画面上的地图道："我们发现，黑之巢已埋入了5个了，若在正确的地点埋入第6个，那时魔法阵完成，而帝都就将毁于一旦了。"

"所以！"米田接着说："立即出发去阻止黑之巢会的行动。"

我受命，立即步出指挥室。

在走道上碰见樱。

讲起了小时候的事，樱仍心有余悸，但为了任务，没办法，只有强行的将她抱起来。(选1)

就在抱起樱时，爆炸声音传来，进退的路皆被封死，但在石堆中(左侧，路中间下方的位置)，找到一把信号枪，击中瓦斯管线，借此脱困。而黑之巢会已杀到，事不宜迟，乘上光武机甲，立即加入战圈。

战场状况：胁侍・红蜂队×9：攻10，防9，移4，HP80；头目孔雀ミロク：攻13，防15，移7，HP300。

目标：孔雀ミロク击倒。

第七话 决战时刻

由于黑之巢会扬言要毁灭帝都，而花组内樱花突然昏迷不醒。

当桐岛忧心忡忡的望着我时，仍以精神饱满的笑容面对她。(选1)

步入作战指挥室！天海要求解散政府，提供100亿日元及米田的老命(所有指令皆选1)

作战决议，全力突袭天海本阵，这是最后的希望。当下进入演算室，算出了天海的位置，即刻下令，全员出动。

进入战场中，却未见天海下落，倒是之前在上野击退的叉丹出现眼中。本想将他抓住，以逼问天海下落，却未料，大批的红蜂队自后方集结，将我方包围。

正思脱身之策，这时，翔鲸丸现身，自空中发炮，将众人救出包围网。

而驾驶战舰之人，竟是樱。

对于她的清醒，众人莫不兴奋莫名。

说起了她自己之所以会突然清醒，完全是因为一个梦……。(选择1)

这梦是关于魔封之门的……

"魔封之门！？"米田突然叫了出来。

原来魔封之门关系到当时的一场封魔大战，所以……。

至此才明白天海真正用意是什么。

封魔之门就在日本桥下，了解目标后，帝国华击团再度出击。

由于日本桥下有大批兵力集结，而同时又必须进入桥下追击天海，这时要将队伍分组，一组挡住攻进来的敌人，一组进入桥下追击。(不必多想，前面三个自愿的即可，皆选1)

于是领着桐岛、樱花、艾莉丝，杀入日本桥下。

战场状况：胁侍・火龟×4：攻8，防6，移5，HP80；胁侍・近卫×5：攻12，防13，移5，HP80；胁侍・大筒×2：攻10，防4，移3，HP80；胁侍・工厂×3：攻0，防16，移0，HP200。

目标：敌全灭。

第八话 和平之日

黑之巢会被歼灭。不知不觉已过了三个月，时间亦踏入太正十三年的元旦。当然华击团的成员都没有回乡过年的机会，于是乎受人羡慕的大神便和众美女一起在帝剧团拜。团圆的新年愿望如下；

樱：希望今年能象堇般成为一位LADY。艾莉斯；今年已经11岁了，相信很快便能和大神结婚吧。红兰：虽然中国的农历年还未到，但也希望大家新年快乐。神奈：大神愈来愈象一个队长了，我想今年会是个好年；而玛利亚则是"官式"问候。最后雅美的一句"辛苦了"，使大神满面通红。

回到房后，你会被米田长官召唤。

退出房间，正遇副指挥官藤枝(选1)，向她告假后，去找桐岛(**カンナ**部屋)！

交谈后(选1)，即向外走出。

进入大街上，可玩到迷你的射击游戏。(而若将光标移到下方即可离开这条街，而进入公园！)

进入公园后，会遇到全组队员，这真是……太巧了！？

临空传来一阵诡异的笑。

"叉丹！！"

众人循声望去，莫不大吃一惊！

而除了叉丹外，还有几个生面孔，但是叉丹手一招，召出几只不象机甲的魔兽来。

但见天空翔鲸丸乍现，立时下令，乘上光武，全面迎敌！

战场状况：降魔・钩爪×4：攻19，防31，移4，HP500。

目标：敌全灭。

从帐面上来看，这根本是打不赢的，所以当有人阵亡时(切记！不要在此之前使用必杀技！)副指挥官立即下令，全员退入鸟居(即中央的象门柱的牌楼)，全员退入后，炮击开始，炮击后，敌人成为攻16，防16，移4，HP120！

由于长年的征战，一阵剧烈的晃动后，光武机甲便一一宣告停摆！！

真是屋漏偏逢连夜雨，强敌出现，"光武停摆"。在米田的厉声斥责下，我将责任全数承担下来。(选2)

半夜，红兰出现，她提出了一套整备计划，可以大幅提升光武的战力，并且完全修

复光武，但是，钱的问题就……。

看来，我还要和米田将军好好商量。

于是我来到了支配人室，和米田讨论了半天，米田也大感头痛："我再想想办法好了。"

接下来，召集大家进入作战室共商对策，我本想提出特别的要求，但由于每人各有所长，遂下令，依各人判断，自我加强训练(选 2)三周后，回帝国剧场集合！

大神和玛利亚去军部练枪。神奈回冲绳练拳，樱回家乡练剑，红兰留守帝剧，而堇和艾莉丝则终日游山玩水，出入社交场所。

三周后——

回到剧团中，马上要了解各成员的特训成果，除支配人室、作战室、玄关、副指挥室先不要去，每个地方都去看看(除神崎外，所有指令皆选 1，神崎的指令选 3)

降魔再度出动。

光武战机，在红兰的努力下，灵胃的界限提升，更名为神武机甲。

战场状况：降魔・钩爪×7：攻 16，防 16，移 4，HP120；降魔・酸弹×4：攻 18，防 8，移 3，HP120；降魔・液射：攻 15，防 14，移 5，HP120；头目火轮不动・猪：攻 25，防 18，移 5，HP120。

目标：火轮不动・猪击倒。

第九话
最终兵器

正和众人讨论公演之事时，玛莉亚急急对我言道："米田将军…找你，……在…在地下室的仓库中。"

米田中将会向你解释这次的战斗对手"降魔"，原来它们已不是第一次出现，上一次是在六年前，当时米田率领的四人"陆军对降魔部队"只以肉身和它们战斗，最后虽得胜却付出沉重的代价。这时米田更从种种的迹象推测到，叉丹的最终目的一定是想重新发动"降魔战争"把人类毁灭；而为了达成这个目的，叉丹一定会进攻帝剧，破坏这里的结界来夺取最终的究极祭器，三件一套的"魔神器"。因此米田命你和雅美负责守护这套"神器。"

当晚，藤枝副指挥官的行动有些奇怪，看她偷偷摸摸的走进地下仓库中。

我上前阻拦，只见她双眼放光，伸手向我攻击，一把勒住我的脖子，使得我抵抗不了！(选 1)

所幸！这时桐岛经过，将藤枝击昏后，警报响了起来，马上进入作战室，下令全员出击。

战场状况：降魔・液射×2：攻 15，防 14，移 5，HP120；降魔・酸弹×2：攻 18，防 8，移 3，HP120；降魔・钩爪×5：攻 16，防 16，移 4，HP120；地形・魔来器×4：攻 0，防 18，移 0，HP300；地形・蒸气之轮×7：攻 0，防 8，移 0，HP80；头目冰刃不动・鹿：攻 23，防 23，移 8，HP800。

目标：冰刃不动・鹿击倒。

虽然任务完成，但为时已晚，叉丹已利用藤枝，而取得了魔神器。

只见藤枝抱着神器，即将被叉丹带走。我叫一声，藤枝神情痛苦的叫道："快……开枪！！将我杀了！快呀！"

我望着藤枝，强忍心中之痛，将手枪击发。(选择 2)

但见她倒在叉丹怀中，我正自心痛不已时，叉丹却弯下身去，给藤枝深深一吻。光芒一阵闪动后，她竟然……竟然重新睁开了眼睛。但已非先前的藤枝，见她在黑夜中，放声狂笑，竟成了一个不折不扣的魔妖，令人难以置信……！

而在这时，下雨了，天空飘起了阵阵黑雨，我楞楞望着天际，对于突然发生的一切，我没有答案。

全组上下都呈现低气压状态。作战会议结束后，去和所有队员聊聊，看看她们有何想法？

最后，再到支配人室。将眼下情况向米田会报，报告完毕便回到自己的房中休息。

翌日，召开作战会议。

拟定作战方针，即全力阻止封印城再开启，然而却在这时，又有了情况……

藤枝已潜入地下室，将专用机乘走！并联合蝶来攻打帝都。

战场状况：降魔・钩爪×11：攻 16，防 16，移 4，HP120；降魔・液射×2：攻 15，防 14，移 5，HP120；降魔・酸弹×2：攻 18，防 8，移 3，HP120；地形・电击塔×8：攻 24，防 18，移 0，HP300；头目蝶：攻 24，防 20，移 4，HP900。

目标：蝶击倒。

解决头目后，圣魔已被呼出，帝都即将面临空前浩劫。这时，真正是存亡危急之秋了。

第十话
最终审判

只剩 12 个小时了，坐以待毙，不如全力反击。于是，全员出击，向圣魔城突进。

本想利用翔鲸丸的火力破坏圣魔城之门，好让神武机甲能向城中突入！但主炮射过，城门却一点事也没有。



米田自领超破坏的战舰，由帝都地底急急升空，对准目标，猛力一击，但见一阵狂爆，这是何等的破坏力呀！

城门已破，全员乘上光武，向圣魔城突入，破坏灵子炮，以救帝都之危。

战场状况：降魔・钩爪×10：攻 16，防 16，移 4，HP120；降魔・酸张×4：攻 18，防 8，移 3，HP120；降魔・液射×2：攻 15，防 14，移 5，HP120；

目标：敌全灭。

将敌扫灭后，便可开门入城，但这时，已死的猪、鹿、蝶三骑士，再度现身。

战斗进行的极为激烈，樱、神崎、李红兰、玛利亚、艾莉丝等相继壮烈牺牲。

心情沉重的踏进灵子炮的所在地，藤枝所驾之机甲已等在那儿了，我真想唤回她，但在绝望之下，我只有反击。(选 1)

绝望的将她击倒后，叉丹领军现身；打倒叉丹，一切还有希望，奋起余力，便向叉丹攻去。

战场状况：降魔・钩爪×3：攻 18，防 17，移 4，HP120；降魔・液射×1：攻 15，防 14，移 5，HP120；降魔・酸弹×1：攻 21，防 10，移 3，HP120；头目叉丹・神威：攻防 23，移 4，HP900。

目标：叉丹・神威击倒。

尽管打倒了叉丹，但他拼尽最后之力，放开扳机，发动灵子炮。

千钧一发之际，米田驾着战舰，挡住巨炮，并全速将圣魔城撞毁！与之同归于尽！

但整个事件并未因此结束，叉丹暴喝一声，现出真身，竟乃地狱之王——撒旦。

猝然的变化，令人想象不到，而在撒旦肆意破坏之际，灰烬中，倒卧的藤枝，魔性全消，缓缓开眼。原来她是被引入魔道的天使，经此劫难，重返圣途！空中但听闻她喃喃道："当撒旦复活时，也是我苏醒之时！"

在她圣光引领下，全员复活，当下！便和撒旦展开最后的殊死战！

战场状况：恶魔王：攻 26，防 28，移 0，HP2000。

目标：理所当然的，打倒撒旦，世界恢复和平！

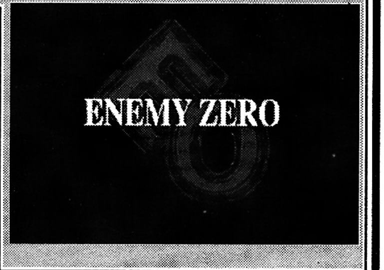
责编/主编 PINSER

异灵

异度空间 灵幻之旅

前三期连载的小说式攻略《异灵》受到了许多玩友的欢迎。可由于原文作者因工作繁忙而未能将最后部分完成，这期只好请别人代笔了。不过，正如倪匡替工作繁忙的金庸续写《天龙八部》一样，也许原作者将来会自己续尾的吧！

SS　厂商 WARP　类型 AVG　媒体 CD－ROM×4



四张光盘！96年AVG扛鼎之作！带你走入梦境！

（接上期）

乔治进来了，对劳拉说出了令她最不愿听到的话："其实我也不赞成把"异灵"送进地球，但这是军方的命令，要把他们当作兵器研究。至于你和戴维，其实都是机器人，我只是负责把记忆植入你们的脑中。那些对父母的记忆，对朋友的记忆，就算是地铁的车费，都是由我替你们植下的记忆。当然，还有你俩的恋情。"

说完，他突然捉着劳拉的手："把那东西交给我吧，快！"

劳拉几经辛苦才挣脱了他："我是机械人?我的记忆全是假的?……"

劳拉不知不觉地走进了戴维的房间内，乔治亦同时追进来："让我来改变你吧，并不会痛苦的，而且对你来说也是件好事。如果你再这样拖下去的话，你只会记得你是一个机械人，对你来说只有更痛苦的，让我帮你把戴维的记忆洗去，变回一个普通人吧。"乔治不停地说服着劳拉。

"来吧，不要再考虑了，跟我……"话还没说完，乔治突然被扯上半空，他的头更被扭断，鲜血从他的颈象喷泉般喷出来，然后掉到了地上。

它来了，象恶魔一般扑向劳拉。毫不留情地向它发射，血象箭一般地喷向劳拉，它终于倒下了。

在乔治的尸体上劳拉找到一张磁碟，还在他的后裤袋中翻出一张便条，看来这是一些重要的密码。为了去 FALL TOWER，劳拉便走上六楼的动力室开总闸，并尝试在开关上输入先前找到的便条上的密码，果然成功！

FALL TOWER 的升降机的动力恢复了，劳拉便下到一楼，再将乔治的磁碟放在门上，那道门便打开了。当走进那升降机后，劳拉松了一口气……

突然，颈上传来了剧痛！"一定是那怪物在作怪……咦！可我既是一个机械人，为什么会痛呢?"劳拉这么想着。

升降机停了后，劳拉走出了舱门，前面便是"FALL TOWER"。

颈上传来的阵阵剧痛，实在非常难受……但为了要逃离这鬼地方，再辛苦也要撑下去?

"BBBBBBBBBBIN……"耳内不断传来这些讨厌而恐怖的声音，但能量枪只剩下很少的能源，这里又没有充电的装置……唉，真是"屋漏兼逢连夜雨"；只好不断地避开它们吧，希望……也没有什么好希望的了。

走了一大段路，终于找到了往下层的电梯。到了下一层，这里昏暗得很，四周更不断有异灵的踪影，当猎物的滋味真的不好受。

再下了两层，也杀了几只异灵，能量枪已不能再用了，如今只有相信生物探测器，希望它不会出错吧。被它们不停追捕，只好不断地跑。良久，终于暂时摆脱了它们，来到了一间储物舱的门前。但，里面是否有埋伏呢?

"想不了这么多，横竖随时也会没命的，说不定里面有充电机呢。"劳拉只好这样安慰自己。

打开了门，劳拉走了进去。

可惜，在我向四周打量下番后发现到这里并没有充电机，但却有一个头盔，上面写着……"D.A.V.I.D."

"戴维?!"劳拉赶忙走过去看清楚，果然是他的头盔，头盔渗出了他的气味。对劳拉来说，戴维就象站在跟前，她不禁将头盔拥在身上，脑海中浮现了戴维的影像：好的、坏的、伤感的……

头盔里有一支较长的枪，看来也是属于戴维的。"呀，不要浪费时间了，还是离开这里吧……"劳拉边想边向二楼走去，希望快点到那里乘逃生船，但究竟还有多少只怪物在埋伏呢?

"吱吱……吱……吱……"

咦……怎么好象有老鼠的呢?劳拉不禁向四周打量一下，但却没有什么动静。

"吱吱！"一团黑影从下而上向她扑来！?

劳拉本能地向后一闪，然后马上拔枪开火！"砰！"

"吱……"那黑影应声倒地。

我走过去看过明白，那是一只大小跟老鼠差不多的生……不，怪物才对，至少不会是地球上的生物，我不曾见过地球有任何生物会是流绿色的血。看来这定是异灵的幼虫。

"咦！幼虫?我体内也有一只！"劳拉心想。

或者是体积小和热能少关系，VPS 竟然探不到它们的踪迹；既然是这样，那就要加倍小心了，否则……

一口气走了几层，沿途消灭不少异灵，有大的，也有小的。幸好枪还有大量能源，若不是就惨了。下到 FALL TOWER 的三楼时，四周都被盖上一些惨绿色的液体，黍黍黏黏的，而且还发出恶臭，简直叫人欲呕……看来这以被它们当作巢穴了。

"BBBBBBBBBBIN……"有一只异灵直在走近劳拉，"BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…"另一只在侧面，它们竟要围攻！

劳拉马上退到走廊的角落，先解决前面的一只！"砰！"在异灵倒地的同时，VPS 再次在劳拉耳中又响起"BBBBBBUN……"的生音，侧面的一只也杀来。

"砰！"劳拉决不对它们客气。

几经辛苦才落到二楼那里，由于这儿

是由一些气糟所连着，所以只好在气糟内爬。在大堂内的异灵实在是多得难以想象,大的小的,甚至在爬气糟时都有……

走到尽头时,VPS 响个不停,劳拉定神一看，出口竟被一团肉不似肉，血不似血的"东西"封着，"那是……那是……异灵的首脑吗？还是……?"想不了这么多，现在的劳拉正是"神阻杀神，佛阻杀佛!"那异灵中了几枪才被消灭。

终于找到出口了。

通过出口后，劳拉终于来到了逃生船的发射站。天花板上突然传出一些怪声,一块天花板突然掉下来,劳拉下意识地举枪瞄准!

下来的并不是异灵，而是一只人脚，金芭莉的脚。

她还未死,太好了!

"劳拉，你还未死？太好了……"她紧握着劳拉的手。

可是，金芭莉突然亮出了她的佩刀并朝劳拉的脖颈刺去！刀从劳拉的脖子轻轻划过，一团发光的物体从劳拉的颈内走出来,是异灵的幼虫。那幼虫一闪,可惜它还是逃不过金芭莉的快枪。

"你终于知道了吗?"她问道。

劳拉无奈地看着金芭莉……算是默认了。

"其实这是军方的命令,把'异灵'带回地球去……然后再制成生化武器；至于你们的事，我是在和帕克结婚的时候才知道，对不起……相信我吧，你其实是很喜欢戴维的,而且你们是真心相爱。若你有一日真的知道你是如何爱他的话，那便是你作为真正人类的第一个生日了，你要信我呀……"金芭莉把什么都告诉劳拉了。

可劳拉却不知该说什么。

"我……我是不会走的，我要回到帕克的身旁，一直守在他的身边，我知道他会很寂寞的；呀,这是戴维的记忆,你定要好好保管啊。"她从袋中拿出一块记忆体递给我，跟着转身便走向另一个出口，并在临走前启动了太空船的自爆系统。

"快些走啊！不要再呆在这里了。"她一边叫着一边走进另一出口。

为了心爱的人，她实在……很伟大呢。但是,她现在是劳拉唯一的朋友了,毕竟她们也相处了很久。劳拉决不会这样便抛下了她,无论如何,也要带她离开这里。

"我为什么会这样呢？机械人不是没有感情的吗?"劳拉胡思乱想着。

"注意,太空船已……"警号不断地响起，来不及细想了,劳拉,还是尽快去追回她吧!

可当劳拉追出去时，金芭莉已经不知去向了，只好在沿路上不断找寻。"呀，她定是去了帕克的房间"劳拉在将通道上的异灵一一消灭后,才想起来。

又回到 WINTER TOWER 了，当劳拉乘货车去地牢的时候，心里忽然泛起了一些不详的预感。走进仓库后，马上朝着帕克的房间跑去……跑了好一会，终于到了,希望可以说服金芭莉吧。

"砰………!"

不!

劳拉冲进房内，只见有一阵白烟从地上升上来……那白烟是来自金芭莉手握的枪!鲜血慢慢地从她的身体渗出来……

为什么你那么傻呢?

但，当劳拉看见你拥着帕克时的样子时却想道："或许这样会对你更加好，最少你能跟深爱的人永远走在一起。"

"难道这就是爱？我会懂吗?"这样的问题一直困扰着劳拉:"在我的记忆中,好象也是曾经深爱过他的……不过,这些记忆究竟是真的,还是……还是被植入的记忆呢？我真的想不通，真的想不通!"

呀！怎么突然震动得那么厉害,莫非是……自爆系统!?

走还是不走，如何是好呢？谁可以告诉劳拉？谁可以给她出个主意？但，若留在这里，岂不是白费了金芭莉的一番好意，那么她的死便会变得毫无价值了。

"我的好朋友,永别了,希望你们可以永远都可以在一起。"劳拉仍在悲痛之中。

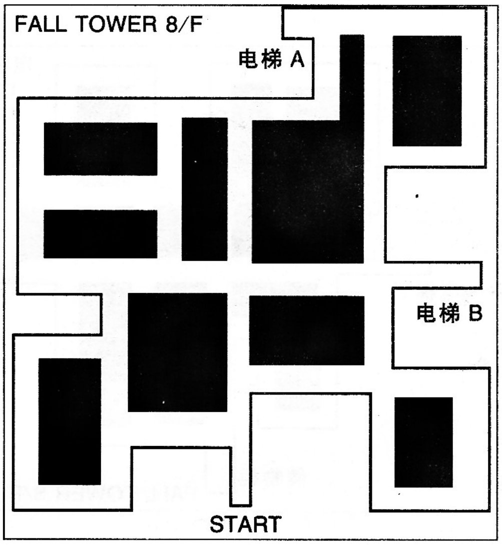
为了生存，劳拉终于决定只好离开这里。

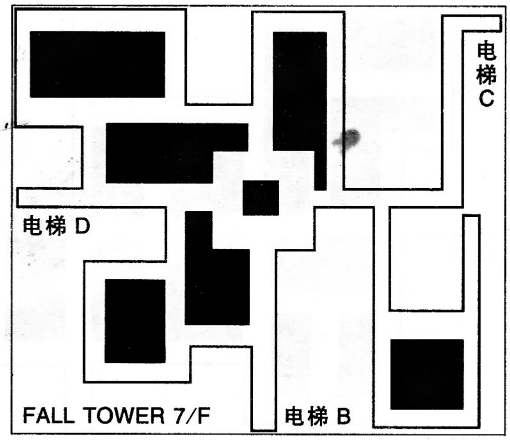
当走到逃生船停泊站前的一段通道时，耳内突然传来一些怪声，可又不是有异灵反应。劳拉将那 VPS 摘下来看看，只听到它的音调越来越慢，而且不一会便停了下来，恐怕是没有电了……

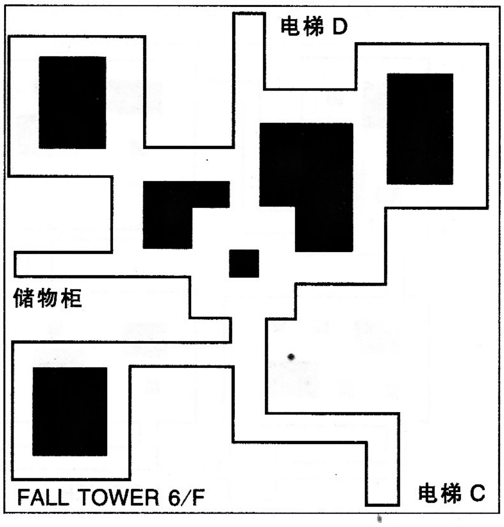
为何要到了这里才没有电呢?那么怎样才能知道有异灵行近?难道所有的人注定要葬生在这里?

"劳拉，你听见吗?"一个熟悉的声音从扬声器内传出:"是我,戴维啊!"果然是他。

"不要怕,我是利用乔治的电脑在扬声器和你说话的,你听得见吧，继续走吧，我







会告诉你那些异灵在那里的。来，我们一起走吧！”戴维指引着劳拉的方向。

跟着他的提示，劳拉慢慢走了一大段路。走到逃生船那里，劳匆匆便上了船，打点一切后，便开动这逃生船。经过一大段路程后，逃生船终于离开了“秋”。

一会儿后，“秋”便爆炸了，变成一件件太空垃圾。

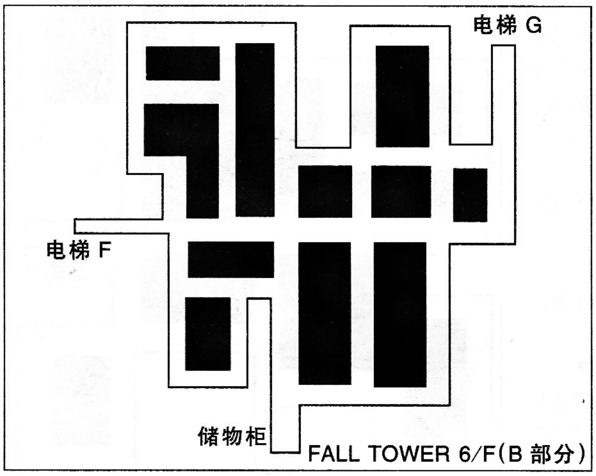
……

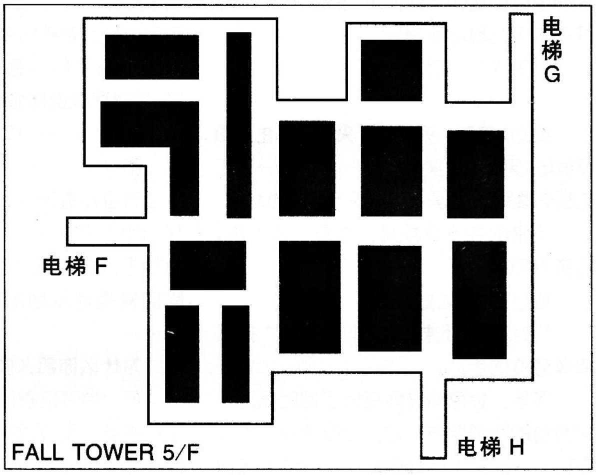
录音编号 024：帕克、金芭莉、乔治、迈克、罗尼，还有戴维全都死了。唯一的生还者——劳拉·路易斯报告。

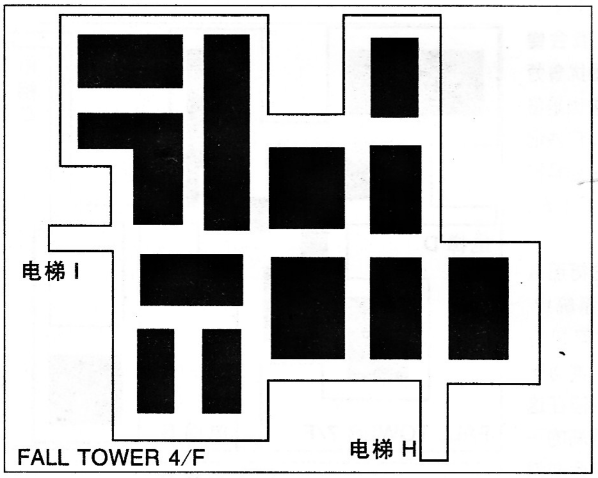
“不知道地球今日的天气好吗？”

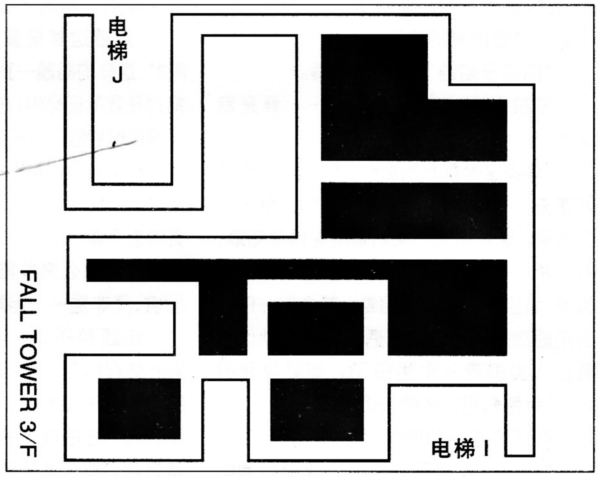
——完——

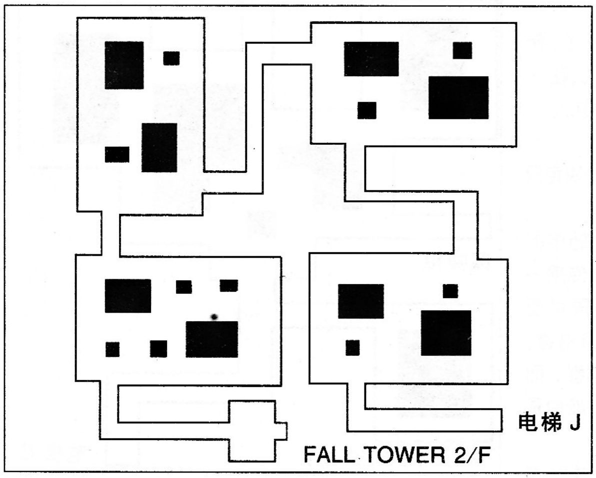
责编/PINSER

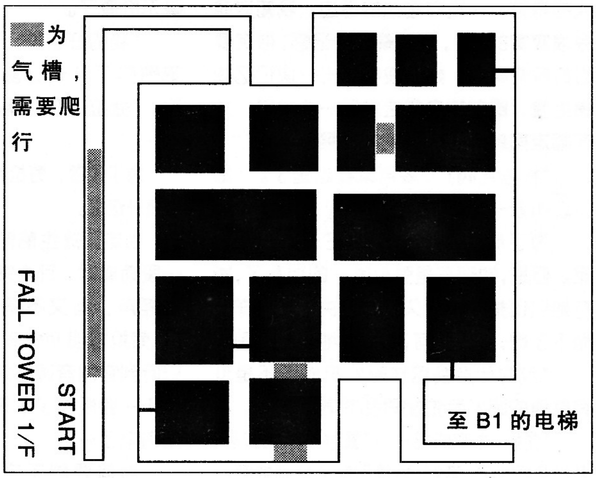






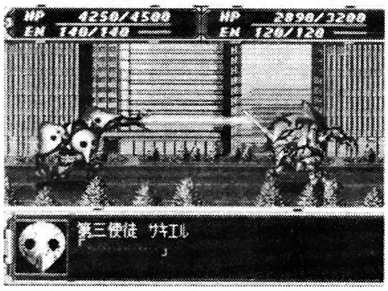






超级机器人大战 F

SS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	媒体:CD—ROM	发售日:97.7.25



▲第三使徒来袭，初号机出击迎敌！

也许大家早已知道这帮机械群英要攻占土星的阵营了吧，SS的机器人FANS们不用再羡慕SFC和PS的玩家了，这也要归功于SEGA与BANDAI的合并啊！

本作是以SFC版的《第4次超级机器人大战》为基础蓝本而展开创作的。为了配合第一次参战的动画角色，既存的剧本以及情节都一一经过修改，而且还增加了许多新项目。除了大家熟悉的魔装机神、高达、铁甲万能侠等元老战士外，还有来自《新世纪少年战史》、《传说巨神伊狄安》、《新机动战记GUNDAM V》及《狙击巅峰》四部动画名作中的机械战士，喜欢动画的朋友可不要错过啊！由于各角色都拥有其自身独特的世界观，所以无论在哪个场面他们都能大展拳脚，一显机械豪情！



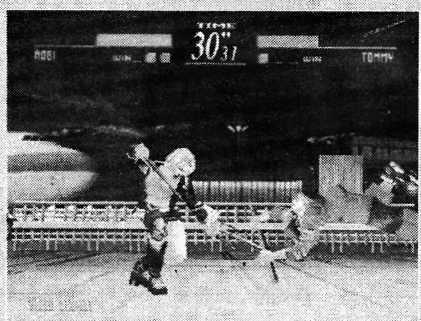
大战在即，READY！



LAST BRONX（原名：东京番外地）

责编/SHADOW PHOENIX

SS	厂商:SEGA	类型:3D—FTG
	媒体:CD—ROM	发售日:97年夏



▶哈哈，看我危险女皇丰饶柳的威力吧，我可是怨恶魔的首领！

▼富家大vs港野洋子，看来胖小子不灵呀！



如果你是SEGA的忠实拥趸，一定不会对此游戏陌生，它就是本身功力不凡，但在《VR战士3》的庞大的“魔影”笼罩下未能占据ARC领域的“东京街头乱斗”GAME……

由于游戏的世界观十分独特，系统方面亦非常新颖，例如那种可以中断出招的攻击省略技，确实风靡了万千“格斗家”。说了半天，忘了告诉大家此次SS版与当初街机版不同，将副题《东京番外地》取消了，不知道为什么？大家尽可放心，ARC版中的地面角色投影及舞动武器时的残像以及武器变化模式均被全部保留。至于有无添加原创独有模式，还不得而知，相信不会让大家失望吧，等着吧，LOADING NOW!!

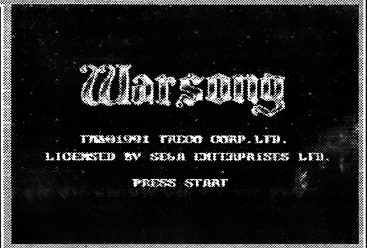


战　歌

重温旧作 倍感亲切

俗称"梦幻模拟战"的《LANGRISSER》是系列游戏的开山之作，游戏的特点是场面宏大、人物众多、情节曲折、故事性很强。这次推出的英文版对于不通日文的玩家来说是个福音，而英文版也换了个十分"美化"的名字《WARSONG》(战歌)。

MD　厂商 NCS　类型 S·RPG　容量 4M



虽然换了名字，但仍能感觉到怀念的心情！

战　前　篇

"战歌"的主要故事情节就是描写主人公 Garett 凭借正义的力量，与邪恶的帝国军队和魔王作战，夺回圣剑 Warsong 并阻止黑暗势力统治世界的冒险历程。在游戏进程中会有许多正直的朋友加入到冒险的行列中，也会有朋友过早地离你而去，整个剧情起伏跌荡，令人神往。

"战歌"的游戏操作非常简单明了，整个游戏过程分为两个大的阶段：战役前的准备阶段和战役实施阶段。

在战役准备阶段，有三项指令：士兵、项目和开始。在"士兵"这一指令中，玩家可以雇佣士兵分配给每个指挥官。不同的指挥官具有不同的职业，而不同的职业决定了所带佣兵的种类。当指挥官在战斗中积累经验值使能力提高等级上升后，可以获得转职的机会，等级越高所带佣兵种类也越多。不同的兵种作用不同，并且相互之间有着明显的相克关系：步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵，弓兵适合远战并对飞兵有利；当指挥官进化成飞鸟骑后，可以带领飞行部队，飞行部队的优点是移动速度快，不受地形限制，但缺点是为弓兵所克；还有对付史莱姆有奇效但在一般敌人面前不堪一击的僧侣，在水中作战异常神勇而到陆地作战就相形见绌的人鱼士兵等。每位指挥官最多可带 8 队佣兵，并且均是同一兵种。

随着故事情节的发展，主人公得到许多宝物。战役准备阶段第二项指令"项目"的意思是在主角之间分配宝物，用来增强主角的能力，有些宝物是限定的，若分配不当就起不了作用。各宝物效用如下：

1. 宝剑：攻击力＋2。
2. 圣剑：攻击力＋4，防御力＋4。
3. 屠龙剑（只限第十六关发现并使用）：攻击力＋5，防御力＋3。
4. 盾：防御力＋4。
5. 魔杖：魔法攻击力＋1。
6. 十字架：防御力＋2，魔法面积×2。
7. 魔之斧：攻击力＋8，防御力-10。
8. 念力护符：防御力＋2，结界面积×4。
9. 绿色宝珠：MP 消耗减少一半。

佣兵和分配宝物结束后用第三项指令"开始"进行作战。

在作战阶段，首先需要注意的就是每一位指挥官都具有一定的结界范围，该主角所带佣兵如果在这个范围内作战，战斗力就会增强。其次，当一队佣兵由于作战 HP 减少时，可以将该部队紧靠所属指挥官的边上，每一回合可以恢复 HP3 点。

作战阶段主要指令如下：

一、移动：部队或主角移动，移动至敌人身边时，自动显示出剑形光标，如欲作战将该光标移至敌人身上按 C 键，否则按 B 键取消，部队或主角就会在该处待命。

二、进攻：出现剑形光标，操作同上。

三、魔法：MP≠0 的指挥官可以使用魔法攻击或恢复己方部队或武将的体力。

四、治疗：对武将进行治疗，治疗一次可使武将的 HP 恢复 3 点。

五、指令：指定结束该轮指令后，未被调动部队的行动原则。

1. 移动：（部队）跟随主将移动。
2. 防御：向主将靠拢，形成防守阵型。
3. 攻击：移动的同时形成菱形进攻阵型。
4. 手动：由玩家手工调动，未被调动的部队则在原地待命。

在游戏过程中按 START 键，可以调出功能菜单，指令如下：

1. 战略终了：本轮指令操作结束。
2. 全体地图：显示整个战场的大比例地图，可了解全局敌我对阵态势。
3. 胜利条件：查看过关条件和失败条件。
4. 半自动：由电脑帮助指挥部队。
5. 速度：游戏速度设定（快、慢）。
6. 中断：存储进度，以后可以从记录的那一轮开始游戏，之后选 YES 继续游戏，选 NO 回到标题画面。

第一章　突出重围

剧情介绍：Gaett 王子居住的城堡 Baltia 保存有传说中的圣剑 Warsong，它可以给其拥有者以巨大的魔力。野心勃勃的帝国皇帝 Pythion 为了得到它而派军队包围了 Baltia，Garett 王子含泪告别父王 AEFADOR，与好友 Baldarov 一起突出重围到 Swlras 城找 Carleon 公爵寻求支援，战斗从此开始了。

胜利条件：Garett 从城中脱出。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：这一关的敌人等级很高，而剧情要求 Garett 只要脱出包围移动到画面上方边缘即可过关。国王 Alfador 很强，无须担心，而将军 Tiberon、女将 Sabra、魔法师 Calais 在本关即使被打倒，在以后为剧情中仍会出现。因此要将 Garett 布置在右边，从敌人攻击薄弱处突围，不过最好能多打几仗提高等级，而将 Baldarov 派往下方帮助魔法师 Calais 迎敌。

第二章　前往 Sultas

剧情介绍：Garett 突出重围后，与 Baldrov 一同前往 Sulras，途中遇到少女 Mina，三人于是结伴同行。就要到达 Sulras 时，遇到一伙强盗，Garett 和 Baldarov 冲破阻拦将 Mina 护送到 Sulras。

胜利条件：保护 Mina，全歼敌军。

失败条件：Mina 或 Garett 死亡。**攻略提示，这一关敌人不强，正是练级的好机会。不过 Mina 的卫兵很弱，要注意及时跟上她的移动。Baldarov 的等级已不能再提升，因此尽量让 Garett 作战，而由 Beldarov 跟随保护 Mina。**

第三章 意外来袭

剧情介绍：Garett 一行人击退强盗们的阻拦来到 Sulras 城，刚要休息，突然先前被击退的强盗包围了城市。城市守将 Thorne 率领市民与强盗展开了战斗，Garett 和 Baldarov 一方面要帮助 Thorne 歼灭来犯之敌，另一方面又要照顾好 Mina。

胜利条件：打倒敌首 Malvese。

失败条件：Mina 或 Garett 死亡。

攻略提示：这一关 Mina 会自动移入教堂，因此会很安全，但要小心敌人绕道偷袭。此外就是不要急于杀死 Malvese，多让 Garett 打几仗提高等级。

第四章 幽灵出没的丛林

剧情介绍：Garett 帮助 Sulras 城打败了强盗后，得知 Baltin 已经陷落，便决定率援军夺回 Baltin。为了争取时间，尽快赶到 Baltin，Garett 决定穿过幽灵出没的丛林。

胜利条件：在丛林中坚持十天。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：此关出现的敌人全是史莱姆，只有 Baldarov 的骑兵可以与之抗衡。因此，除了给 Baldarov 带满骑兵外，其余指挥官可以不带兵。五天后 Mina 和 Thorne 会带兵来援。Mina 的僧侣正好是史莱姆的克星。

第五章 帝国军队

剧情介绍：Garett 与 Mina 等人在幽灵出没的丛林会合后继续向 Baltia 挺进，在途中遭到了由帝国大将 Lance 率领的军队的阻击，双方在山谷中发生了遭遇战。在最后击败 Lance 的战斗中 Baldarov 不幸阵亡，Garett 悲痛万分。

胜利条件：击败 Lance。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关敌人的骑兵为主，可以给 Baldarov 多带些弓兵。先将兵力在中部山谷出口处布成一个口袋阵，将中部敌步兵诱过来歼灭。然后转向右边山谷出口处，以 Baldarov 的弓兵按住 Lance 的骑兵，不难将其击败。

第六章 Baltin 之战

剧情介绍：Garett 等人击败 Oahce 大军的阻击之后终于到达 Baltia 城下，一场收复家园的战斗开始了。击败敌人后，获救的海将军 Tiheron 和魔法师 Galais 将加入战队。Garett 从 Calais 口中得知圣剑 Warsong 的来历，并且知道了由于圣剑的失落，一个古代的恶魔将会因此复活，从而给世间带来无穷的杀戮和祸乱。于是 Garett 与朋友们一起为了找回圣剑再次出征。

胜利条件：击败城中敌方首脑。

失败条件：Gaett 死亡。

攻略提示：本关由于城堡内空间有限，应尽量发挥指挥官的作用。

第七章 守城指挥官

剧情介绍：正当 Garett 准备去寻找失落的圣剑之时，护卫 Baltia 的要塞 Anzel 城堡遭到了 Pythion 的帝国军队的围攻，Garett 连忙率领众人前去救援。

胜利条件：消灭敌方攻城主将，并确保 Anrzel 守将 Bayard 的安全。

失败条件：Garett 或 Bayard 阵亡。

攻略提示：由于 Bayard 是机控角色，所以要尽快赶到城堡解围。途中会受到敌人的夹击，不可恋战，否则 Bayard 坚持不住就 Game Over 了。若时时间拖得太久，则帝国大将 Lance 将会再次率领骑兵出现，所以此时最好有弓兵在场。

第八章 乘胜追击

剧情介绍：袭击 Anzel 之敌被击溃后逃走，Garett 果断下令实施追击，务求全歼来犯之敌。Anzel 的守城指挥官 Bayard 也加入到了追击的行列中。

胜利条件：击败敌方主将。

失败条件：敌方主将逃脱或 Garett 死亡。

攻略提示：敌人在打地一场激烈的后卫战之后将会向左上方的森林逃遁，应派机动能力强的部队从两翼包抄，切断敌人的退路或迟滞敌人的行动。此外 Lance 将在五、六天后率领援军在左方出现，所以要有所准备。

第九章 激战 Worth 河

剧情介绍：歼灭逃窜之敌后，Garett 挥军杀向帝国首都 Palsit 城。途中要经过宽阔的 Worth 河，Pythion 在河边布置了重兵防守，一场激战在所难免。

胜利条件：全歼敌军。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：双方在渡河时会惊动河里的水怪，它们对任何一方的部队都会攻击，因此不急于进攻，静观水怪与帝国军队厮杀，待其两败俱伤再出击是明智的上策。同时要注意 Lance 的军队仍有可能再次出现。

第十章 水中城堡

剧情介绍：Garett 的大军包围了帝国最后的要塞 Ualk 城堡。Ualk 是一座修建在水中的城堡，四面环水，易守难攻。只有一条路通往城内。胜利后 Galeon 公爵将加入指挥官们的队伍。

胜利条件：击败敌军守城主将。

失败条件：Garett 阵亡。

攻略提示：敌人的援军会在下方出现，可以先将部队留在原地待命，主将冲到阵前消耗敌人的有生力量，待敌援军出现后，立即集中优势兵力回师将其歼灭。

第十一章 Dalsis 城下

剧情介绍：在攻克作为帝国首都最后屏障的 Ualk 城堡后，Garett 等人终于来到了 Dalsis 城下。此时的 Dalsis 城中布满了敌军，四座城门均有精兵把守，城堡中央有法力高强的魔法师镇守。Garett 在朋友们的帮助下终于消灭了顽敌，攻入了市中心。

胜利条件：Garett 攻入城堡中心。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：Lance 将会率骑兵在左下方出现。此外，过几天后会有两队很强的飞龙由于受圣剑魔力的吸引在上下两个方向出现。中央的魔法师虽然法力高强，手下的弓兵也很神勇，但其本人的防御力较低，抓住这一弱点就可以将他击败。

第十二章 双城之中的战斗

剧情介绍：在 Pelsis 城堡中心，指挥官们找到了两个通往 Pythion 皇宫的入口，于是 Garett 决定分头进入皇宫，然后在城堡顶部会合。Pythion 的皇宫分成两个部分，中间只有一条孔道相连。指挥官们先是要在不同的两部分作战，敌人从四面向指挥官们围攻。消灭各自的敌人后，指挥官们胜利会师，合力攻向 Pythion，夺回了圣剑。

然而，被圣剑镇摄的古代恶魔却已经复活，等待着指挥官们的是更加艰苦的战斗。

胜利条件：打倒 Pythion。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：这一关敌人弓兵很多且很强大，不要与其纠缠，直接向敌人主将发起攻击，主将一死，其部队就会随之消失。

第十三章 布满石像的都市

剧情介绍：从 Palsis 归来的途中，Garett 一行人发现了一座被毁灭了的城市，其中除了遍布一座座栩栩如生的雕像外，没有发现任何生命的迹象。原来这是生存着能令人石化的妖龙，同时 Garett 惊喜地发了从 Palsis 出逃却被妖龙逼得走投无路的 Lance 及其军队。于是众指挥官们向他伸出了援助之手。

胜利条件：全歼敌人。

失败条件：Garett 被变成石像或死亡。

攻略提示：必须迅速将妖龙消灭，让 Mina 的僧侣对付史莱姆。

第十四章　血战群狼

剧情介绍：Garett 救出 Lance 后，告诉他虽然圣剑已经夺回，但古代的恶魔已经复活。Lance 听从 Garett 的劝导加入战队，但约定击倒恶魔后再比试一番，Garett 答应了他的挑战。

一行人来到一个村庄，将一只窜入村庄的恶狼除去，但却引来了大批的狼群，于是指挥官们与狼群展开了一场血战。

胜利条件：全歼狼群。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关不要急于杀死头狼，多打几仗提高等级。狼群会从左右两边袭来，集中兵力打掉其中一边，再打另一边。

第十五章　大战火龙

剧情介绍：Garett 等人消灭了狼群之后，继续前行，途中遇到一只火龙在对一群村民们逞威，Garett 连忙率众前去解救。谁知火龙十分厉害，Garett 从逃亡人群中一名修道士的口中得知在北方有一火之精灵被封印在山中，解开封印就可以获得它的帮助。于是，Garett 派一名指挥官解开封印救出火精灵，并在它的帮助下打败了火龙。

胜利条件：击败火龙。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关要派出一位进化成飞鸟骑士的指挥官和会远程攻击魔法的指挥官随队出征。战斗开始后让飞鸟骑士向上飞行消灭守护封印的敌兵解开火精灵的封印，让他帮助与火龙作战，再加上远程魔法攻击，一定能将火龙打败。

第十六章　除恶必净

剧情介绍：火龙虽然被打败。但仅仅是受了伤，它带伤逃进了一条黑暗的峡谷之中。Garett 为了不使它将来再出来作恶，决心一举消灭它。于是，众人追踪火龙来到了黑暗峡谷。峡谷中满是幽灵和怪物，在战斗中 Garett 无意间得到了一位古代指挥官的屠龙剑，就用这把剑 Garett 将火龙杀死。然而奇怪的是，这把屠龙宝剑却忽然消失了。原来这把剑是那位古代指挥官临死前的誓言幻化而成，恶龙既然已被除去，这把剑也就随风而逝了。

指挥官们在峡谷中发现了一块石碑，碑上写着：“魔法骑士 GeneLon 放出了恶魔将世界笼罩在黑暗之中，光明之王 Galafron 用圣剑 Warsong 与之作战，并将其封印在黑暗之城 Seneferia……。”Garett 看见这段碑文明白了真正的敌人是来自 Seneferia 的黑暗势力。于是全体指挥官向 Seneferia 进发。

胜利条件：杀死火龙。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关由于山谷狭窄，不宜多带兵，左方派出卫兵对付幽耿，右边让指挥官们单独作战即可。在下方人像边的箱子里可以得到屠龙剑，最好派攻击力强的指挥官去取。

第十七章　飞龙军团

剧情介绍：Garett 率领众指挥官向传说中的禁地 Seneferia 城行进，在到达离该城一望之地时忽然遭到从城中飞出的一群飞龙的猛烈攻击。指挥官们与飞龙展开了一场大战。

胜利条件：全歼敌军。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关需要两队弓兵和两队飞行骑士，分别列阵左右，中间是会远程攻击和恢复的魔法师，其余主角可不带兵。待弓兵和魔法师给飞过来的飞龙军团以有力杀伤后，再由飞行骑士给予致命一击。不过要注意飞龙军团主将的远程魔法攻击。

第十八章 Seneferia 城

剧情介绍：Garett 的大军终于来到了 Seneferia 城，但看到的却是一片焦土，到处是残垣断壁，一派劫后萧瑟的景象。在废墟中出现了一位邪恶人物 Mareos，他利用黑暗的力量将石柱变成了机器人兵团，再加上幽灵和怪物助战，很难对付，但指挥官们还是将 Mareos 消灭了。胜利之后 Lance 离去，并提醒 Garett 记住自己的诺言。

胜利条件：击败敌方首领 Mareos。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：本关要击败应派士兵引开他周围的机器士兵，用主将对其本人实施突击即可。

第十九章　神殿

剧情介绍：众指挥官击败 Mareos 后发现了一条地下通道，沿着这条通道，指挥官们来到了一个迷宫般的神殿。在这里关于妖言惑众的 Mortimus 率军挡住了去路。在战斗中 Mortimus 会使用欺骗的言语使你的军队倒戈，要小心。尽管 Mortimus 巧舌如簧，但 Garett 的安排更巧妙，因此最终难逃被击败的命运。

胜利条件：打倒 Mortimus。

失败条件：Garett 死亡。

攻略提示：如下，想练级的话，最好派飞行骑士飞到 Mortimus 附近法力不及处，然后第二天对其本人发起攻击便可打倒他。

第二十章　清除黑暗

剧情介绍：指挥官们打倒 Mortimus 后，来到了地下神殿的最深处，遇到了复活的魔法骑士 Garelon，决定世界命运的光明与黑暗之决战开始了。首先要击败 GeneLon，他落败之后会放出恶魔 Chaos（浑沌），打倒 Chaos 之后才能彻底拯救世界。

胜利条件：打败 Chaos。

失败条件：Garett 死亡。

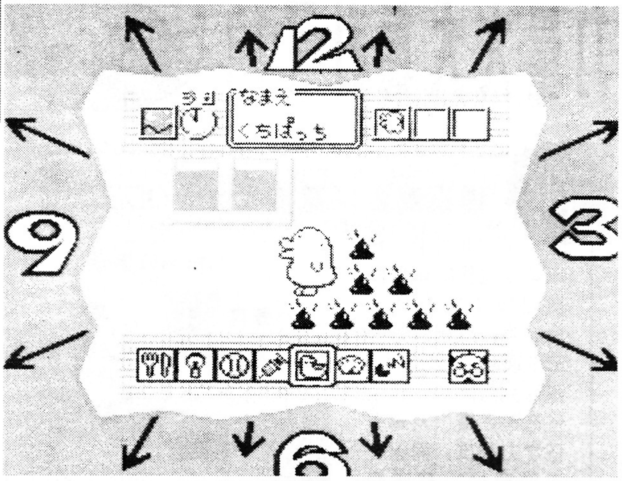
攻略提示：Chaos 的防御力很强，因此要先用远程魔法轰击，再用主将围攻才能取胜。

结　局

魔王 Chaos 虽然被打败了，但他死前的一番话却时时如警钟一般在指挥官们的耳边回响：“只要人类互相残杀，我还是会复活的。”但 Garett 坚信只要世上还有正直的人存在，世界就永远不会毁灭，象 Chaos 这样的恶魔决不会再复活。

战后，Anzel 守城指挥官 Bayard 由于在最后的决战中表现出色而被封为 Baltia 骑士团团长。Calais 仍然是 Baltia 的宫廷魔法师，致力于魔法书的破译工作。Carleon 回到 Sulras 与家人共享和平的生活。海将军 Tiberon 在 Aefador 国王死后离开了 Baltia 回到海上去当了侠盗。女将军 Sabra 留下来继续研究剑术。少女 Mina 成为 Baltia 的王后，与 Garett 幸福地生活在一起。Lance 在战后一直杳无音信，人们再也找不到他的踪影。Garett 回到 Baltia 继承了王位，他将圣剑再次封存，并努力创建一个没有战争的和平世界。

文/时雨　责编/PINSER



鸡蛋仔俱乐部

GB	厂商 BANDAI	发售日 97年7月
	类型 SLG | 容量 未定	附加支援卡

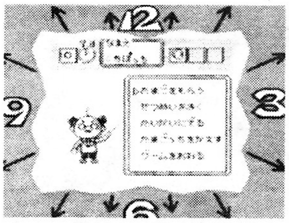
近期在日本、港台地区突然冒起的超级万人迷，连许多港台明星都是它的FANS——《たまごっち》养鸡仔游戏，已经决定推出GAME BOY版啦！想必出刊时市面上已会有它出现了，不知各位有没有买一两个养养啊！

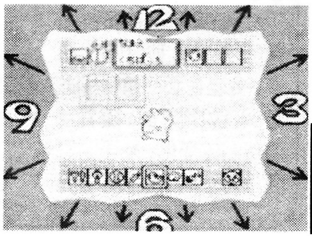
责编/SHADOW PHOENIX

"鸡蛋仔"终于在游戏机上出场啦！！

《鸡蛋仔俱乐部》就是以现今在日本大红大紫的迷你电子游戏机《たまごっち》为基础的育成玩意。而在GAME BOY版里面，会加入一些新元素，这简直就是《たまごっち》的最新版。鸡仔的角色，除了会有《たまごっち》的元祖鸡仔外，还会有《たまごっち二代》的新品种鸡仔登场。至于游戏内容方面，除了一贯的"养鸡仔MODE"之外，还增加了一个可以让那群长大成人的鸡仔拼个你死我活的"竞技MODE"。

此GAME更加可以在SUPER GAME BOY上作对应，如今各位FANS可以用超级任天堂来养只彩色的"鸡蛋仔"啦！



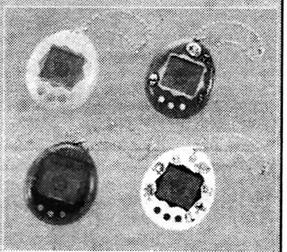


▲ ▶ 在SGB版中，除了上图那个框框外，据闻还会增加另一款框框。

首先让我告诉你 "たまごっち"是什么家伙！

这是BANDAI在96年11月发售的随身携带迷你游戏机，只要在游戏开始前SET好时钟，大概5分钟之后一只如谜般的"宇宙生物"鸡蛋仔便会诞生了！只要定时喂食，处理好大小二便，鸡蛋仔便会渐渐长大，而当它饿了或是想跟主人玩游戏时，它便会发出电子声响CALL你去服侍。随着时间的飞逝，鸡蛋仔的外型、寿命，甚至性格都会产生变化，而这正是鸡蛋仔"迷死人"的地方啦！在日本，只要一有鸡蛋仔入货，必定会在短时间内被人买断，搅到全日本断货，连今年2月推出的第二代也不例外啊!!!

たまごっち第二代，"发现新品种鸡蛋仔"



▲加入了新角色的第二代，机身有蓝、白、橙黄与及透明绿色四种选择。

GAME BOY版的鸡蛋仔情报，请继续看下一页！！

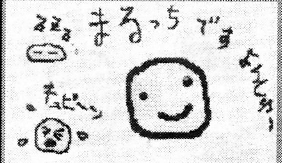
长大

是随着养育方式的不同，鸡蛋仔的形态和性格会产生不同的变化，这亦是鸡蛋仔的最大魅力。要养出只乖乖鸡，还是教出只"坏鸡"，全是控制在你的手上。好啦！那现在就先介绍一下在《鸡蛋仔俱乐部》中亦会出场的第一代鸡蛋仔角色啦！

第一代"鸡蛋仔"成长步骤：

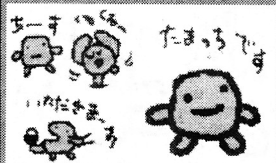
鸡蛋▶婴儿鸡▶小鸡▶成人"鸡"▶老伯鸡(隐藏角色？)

鸡蛋仔小图鉴 ① 婴儿鸡



由鸡蛋孵出来后经一番养育便会发育成婴儿鸡，心智尚未成熟的它会常常撒娇，且任性非常呢！

鸡蛋仔小图鉴 ② 小鸡蛋仔



这是儿童期的鸡蛋仔，好奇心旺盛的它什么也想知道……而且还非常多嘴呢！

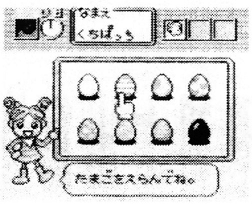
鸡蛋仔在GB版中力量大大提升了!!

首先，由于游戏被GAME BOY化，其画面的解象度自然提升了不少。故此，游戏内的画面亦会变得更细致。

再者，为了使照顾小鸡变得更多元化，在选择栏的项目亦增加了不少。例如：在正餐与零食的选项中，就有饭、肉、蔬菜、糖果与及雪糕五种选择。至于跟小鸡的游戏选择则仍会被保留，包括：开心游戏、读书游戏与及运动游戏三种。

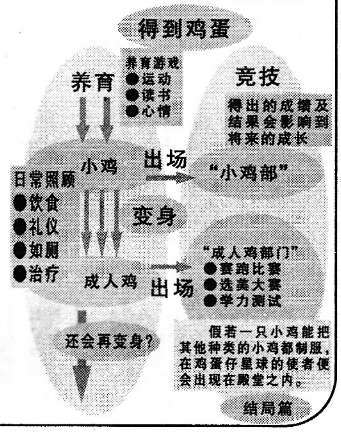
新 可以同时养育三只鸡蛋仔！

一般的《たまごっち》在同一时间只可养一只小鸡，不过在GB版中就可以同时饲养三只小鸡啦！各位养家只需从一早预备好的8只鸡蛋中选出3只来孵化便行了。究竟要个别授教，重点教育好呢，还是一视同仁，平均教育好呢？这个可要在养育前预先计划好。

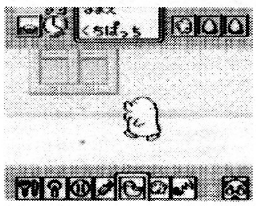


新 增设鸡蛋仔竞技大会MODE!

在GB版中，完成育成过程的鸡蛋仔便可以出席竞技大会。竞技项目共分为三个项目，分别为：鸡蛋仔赛跑比赛、鸡蛋仔选美大赛以及鸡蛋仔学力测试。而以上三项竞技比赛皆有“小鸡组”与及“成人鸡组”之分。若能在“成人鸡组”的所有赛事中腾出，便可以看到特别的结局了。

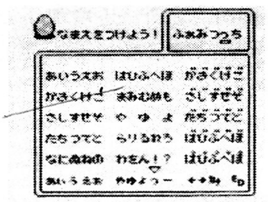


新 鸡蛋仔有多种不同的叫声！



肚子饿时，心情欠佳时，甚至是想大(小)便时，为了吸引主人的注意，它会发出不同的声音。在习惯了不同的叫声以后，只要一听到小鸡的叫嚷，便去“服侍”它了。长此下去，你俩之间不单友谊永固，可能，还会产生一点点“爱”呢……！

新 可以给鸡蛋仔改个名字!!



在小鸡出生时你可以为它起个你喜欢的名字，至于名字的显示则是以日文的平假名或是片假名来输入。注意：只限四个字以内喔！不过大家还要注意一点，在输入的名字之后，必定会加“つち”(相当于中文的“仔”字吧……)。

新 鸡蛋仔博士出场教你养鸡之道！

在GB版中，会有一位鸡蛋仔的专家博士出场。当你将画面转入至博士画面时，他便会告诉你如何得到鸡蛋，照顾鸡蛋仔的方法，以及令鸡蛋仔成为鸡蛋仔之星的秘诀。这样，各位初为人母的玩家就可以玩得更安心啦！

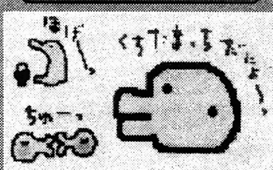


新 有更丰富的动画片段！

可以看到各种多姿多采的(约30种之多)动作，各位在服侍鸡蛋仔进膳与及如厕之时，随着当时状态的变化，便可以看到小鸡有趣的反应了。

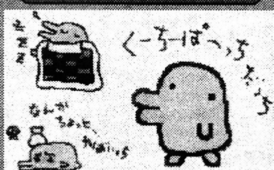


鸡蛋仔小图鉴 ③ 猪嘴鸡蛋仔



儿童期的鸡蛋仔，只是它的嘴部长得特别“发达”，性格温厚，是个悠闲的家伙。

鸡蛋仔小图鉴 ④ 猪嘴鸡



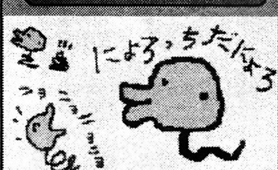
它是一只又温纯又悠闲的成人鸡蛋仔。处事方面总是慢吞吞的，是只蛮可爱的家伙呢！

鸡蛋仔小图鉴 ⑤ 鱼唇鸡



“香肠”嘴就是这只成人鸡的特征了。这家伙秘密很多，又神出鬼没，性格十分难测，而且它的脚还很臭……!?

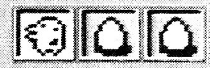
鸡蛋仔小图鉴 ⑥ 小蛇鸡



平常的它是一只思想成熟的成人鸡，可是只要一旦给它食物，它便会顿时变得性格凶残，是只经常肚子饿的鸡蛋仔。

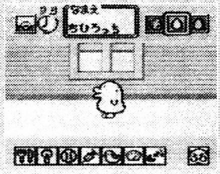
游戏画面与及选项介绍!!

接着要为大家介绍一游戏中的画面。在游戏中玩家并非直接控制鸡蛋仔，而是从选择各种选项这间接的方式来跟鸡蛋仔沟通。当鸡蛋仔一有什么变化，便选择适当的项目，那就可以养育它了。



一脚踏数"鸡"?

如果你拥有两只鸡蛋或以上，就可以利用这个来选择想要养育的小鸡。这样，你就可以随时交替照顾不同的小鸡啦!



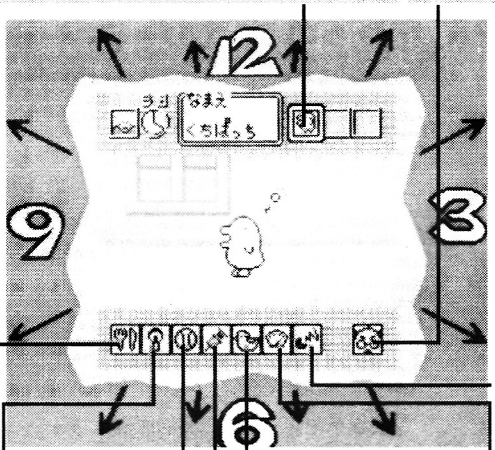


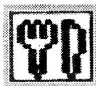
博士画面

在这项里，你可以听到鸡蛋仔博士的忠告。在获得一颗新的鸡蛋时，出席竞技大会之前，或是游戏终结时都要到这里来听训导啊。



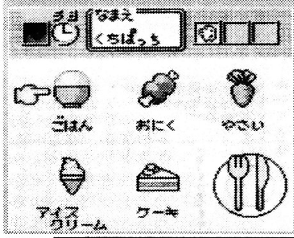
▲我博士的话，你一定要听。





看菜吃饭

在鸡蛋仔肚饿的时候，就可以给它选择适当的膳食。不知道当鸡蛋仔变成"老伯鸡"的时候，会不会立刻增加一项"送酒小吃"类食物呢?(笑)

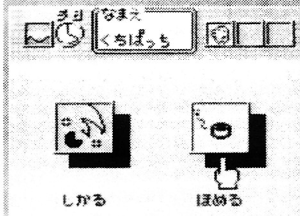


◄不要让小鸡吃得过量或是变得太瘦哦，这样小鸡会病倒的。

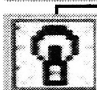


诗礼传家

在这里你可以替小鸡实行"家法"。假若小鸡变得任性妄为，就可以叱责它(しかる)，假若它表现出色，就可以夸夸它(ほめる)。

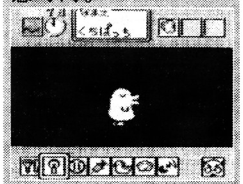


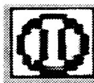
◄记住「慈母多败儿」呀！切不可手下留情哦！



临走请关灯!

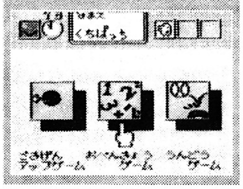
当鸡蛋仔睡着以后，便可以用这个掣替它关灯，再按多一下，就可以开灯啦!控制着开灯关灯时间，是会影响到鸡仔的作息时间。





玩玩新游戏

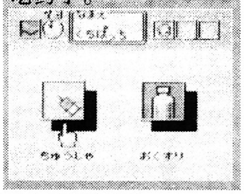
游戏共分三类。开心游戏其实就是玩"包子剪子布"，而读书游戏就是"四选一问答题"，运动游戏则是"接球"。





看病吃药

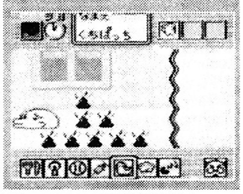
心爱的小鸡病倒了的话，就要选择此项替它治理了!假若患上伤风，那便要替它进行注射，若是吃坏了肚皮，便要给它吃药了。





带去"便便"

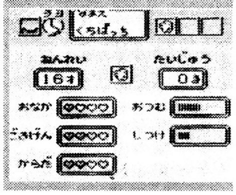
鸡蛋仔是在水中进行"便便"的。若它呼唤你，那就表示是时候给小鸡到厕所舒畅一下啦!记住还要定时倒"夜壶"啊!



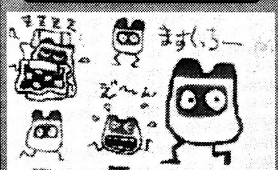


身体状况

在这里可以检查一下小鸡现时的健康状况。各位只要一看这个检查报告，就可以了解小鸡现在有什么需要了。



鸡蛋仔小图鉴 ⑦ 黑心鸡



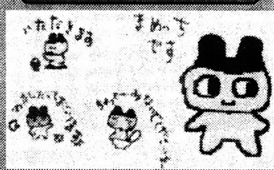
一见到它的一对"魔鬼耳"，就知道此物"非奸即盗"啦!而且这只成人鸡的性格还非常阴险喔!!

鸡蛋仔小图鉴 ⑧ 快活鸡



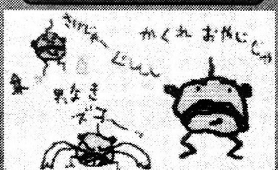
"鸡"如其名，这只成年鸡经常显得好快活，而且更是性情中"鸡"，它最喜欢就是看"没有家的女孩"。

鸡蛋仔小图鉴 ⑨ 乖乖鸡



这是IQ达250的天才成年鸡，彬彬有礼的它，一向过着循规导矩的生活。由于性格过于认真，故此绝不会随便了事。

鸡蛋仔小图鉴 ⑩ 老伯鸡



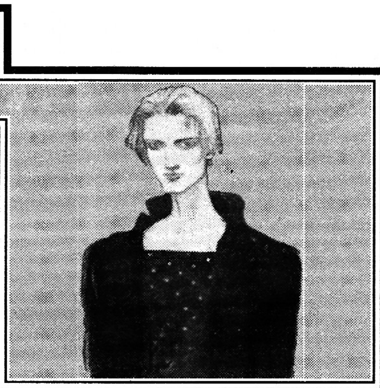
这是鸡蛋仔们的"终极状态"(笑)，这可不是随便就能养育成的状态哦!至于详细方法则仍然是个谜，听说它是个好酒又好色的家伙。

前线任务——枪之危机



《枪之危机》那明快的画面，惬意的音乐，良好的操纵感，和它所带来的独特感觉，都是我忠爱它的原因。这回登出这篇小说式攻略，也想让跟我一样喜欢它的玩友更加深对它的了解。而由于篇幅所限，这次只是续章部分的剧情。至于能不能继续刊登，那就要读者来决定了。

SFC	厂商 SQUARE	类型 A·RPG
	容量 24M	编号 SF24112



什么是军人的宿命?只是在战场上创造辉煌吗!

小时候常常梦见我手中握着气球，在一片绿油油的森林中漫步。天空晴朗无云，微风扑面，似乎是一个可以做个不停的好梦。就在阵阵轻风的吹拂下，抓着气球的我全身被气流缓缓地带入天空，飘呀飘的愈升愈高，高到我可以看见地上一望无际的密林，太阳也好象离我不远了。

突然，就象太阳、风、绿树全部都背叛我一样！气球砰的一声破掉，我整个人便受到地心引力无情地拉扯，头下脚上地急速向地面坠落……

阿尔伯特正急速向地面坠落，脚下空空地永远踩不到地，心脏就要跳出胸口，这痛苦与恐惧似乎无穷无尽……，“阿尔伯特，醒醒吧！别混了，出大事了！”

“去！能有什么大事?”低头看着已汗透的军装，海边的微风吹来真舒服，但好友利罗斯的话令他皱起眉头。回想自己从小就立志从军卫国，现在穿上了军装，却守在艾尔达特港看海鸟。在这个富裕的国家，又没有外患威胁，军人象是用来展示的娃娃，真想回家改行算了。

“真的，没骗你，欧文总统来了！”利罗斯激动地喊着！“听说亚克上校秘密发动政变，那些首要官员也倒戈了，总统需要我们保护！”

“还等什么，走吧！”背着救国的使命感，阿尔伯特第一次感到热血沸腾。“我当然不会改行！”

“你说什么?”利罗斯好奇地问道。

“没事、没事”阿尔伯特露出顽皮的笑容，同时心中暗骂自己糊涂。

“国家不能为一个人的野心而牺牲，美丽富裕的比利时要为所有国民继续生存下去……！”欧文总统的演说几乎被赞同的欢呼声淹没，每个人的表情又都那么激动，艾尔达特港犹如平静的海水突然刮起一阵热浪，总统继续说：“今天，艾尔达特港就是我们反攻的起点！打倒亚克，打倒叛国……呜”一声枪响划破了广场的天空，总统痛苦的蹲下身，由港口各处窜出反叛军向人群扫射。在哀嚎中，四散的人潮互相践踏，港口守卫军与反叛军短兵相接，激昂热情的广场成了血肉横飞的修罗场……

机警的阿尔伯特早与利罗斯冲上讲台，护着总统而去。“利罗斯！先登上你的座机并掩护我们！”阿尔伯特一边大喊，一边扶着总统朝自己的座机前进。此时心中感到莫明的伟大感，仿佛自己将成为国家的救星，象民族英雄一样，照片将永远被后世敬仰。一阵飘飘后，阿尔伯特被总统的呼唤拉回现实：“谢谢你，孩子！”

“那里，这是我该做的！”阿尔伯特搔搔头傻笑着，加快动作进入座机，与利罗斯一起飞向灯塔——到达毕克陆军基地的必经之路。

“看到灯塔了！如果队长在就好了，有他在，我们的任务一定能圆满达成。只是奇怪，怎么从广场就一直不见他人在哪?”通讯器传来利罗斯的唠叨。突然，雷达仪上出现了黑点群正以极快的速度接近中，正要加速逃跑，通讯器传出了另一个声音：“利罗斯、阿尔伯特，是我，霍克队长！”

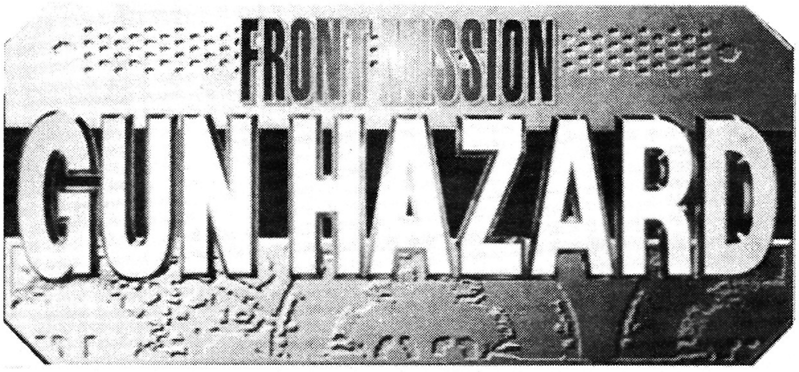
大家松了一口气，果然看见霍克队长的飞机领队前来，大家不攀发出一阵欢呼声，“真是说曹操，曹操就到！”话还未说完，阿尔伯特听到一声极响的爆炸声，火光四散。阿尔伯特几乎不敢相信自己的眼睛，因为利罗斯的座机现在已变成一堆废铁了！

随着霍克队长冒烟的枪口，阿尔伯特眼中映着火光及泪水，缓缓地吐出二个字——“为什么！?”

“为什么！?”随着通讯器中传出的声音，亚克上校居然由霍克机后出现。尖细的音调如刀剑相交地刺耳，“聪明的话，马上交出总统投降。否则，就随你同伴去吧！”亚克发出最后通谍，阿尔伯特仍征征地望着利罗斯坠毁处。

“真希望有一天能为国家做件轰轰烈烈的事”利罗斯的感叹似乎仍在耳边阵阵响着，却再也听不到了……。

“不！”阿尔伯特声随手落，按下导弹发射钮。一发正中灯塔并触发一连串爆炸，原



来遭遇过数次炮火摧残的灯塔终于放弃直立，随着隆隆声而倒下。阿尔伯特虽欲救出利罗斯，但灯塔倒下之混乱并不足以让他迟疑。"利罗斯，来生再见！"说完，便向唯一通往生机的道路全速飞奔而去。

离港口约70公里的山脚下，阿尔伯特确定无追兵及伏兵后，停下机甲并为总统检查伤势。"我们离毕克陆军基地还有一段路，只要穿过山下的城市，再翻过一座小丘就到了。"

"孩子，谢谢你一路护卫我，国家要是多几个你这样有为的年轻人就好了。"欧文总统说着说着，似乎又触动伤口而皱着眉。

"那里，我只是在尽我的本分罢了。请总统稍事休息，等到了我家就可以暂时安歇一晚了。"

"嗯！你家在哪里呀？"

"报告总统，就是我们前往毕克陆军基地的必经之城市——欧罗伯斯。"随着交谈之间，阿尔伯特再度起动机甲，并向山脚下的小黑点前进。

"已经半年多没见到父母亲，不知上次寄出的特效药对父亲的气喘有没有用？"阿尔伯特虽身居军旅，但仍然时常回家探望双亲。可是调到这座军港以来，却许久没时间回家了。

"他们应该没有被政变波及吧！"也许是思乡心切，也可能是时局动荡，阿尔伯特不由自主的加快速度，向故乡急驰而去。

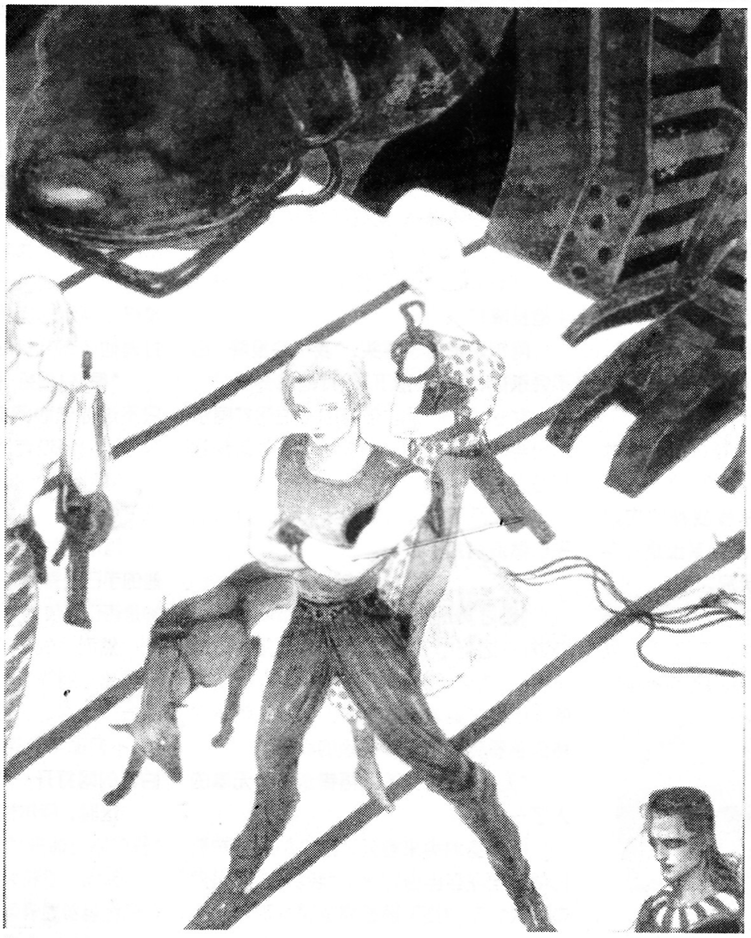
刚一进城，阿尔伯特便觉得不大对劲。原本是平和安详、人来人往的小城，如今却死气沉沉、空无一人，而且远处似乎有曾经遭遇战火袭击的黑烟。阿尔伯特心知不妙，但依然小心翼翼地前进，心里忐忑不安地提防着。没走多远，就见到一堆乱石，阿尔伯特正要跨过，却猛然发现一个熟悉的身影！再仔细一看，赫然发现那是十几年的老邻居——皮伯伯。

"皮伯伯！你怎么了！"阿尔伯特二话不说，马上跳下机甲，扶起皮伯伯。"皮伯伯，是谁把你害成这样的！"

阿尔伯特因为过度紧张，连呼吸都忘了。不过，皮伯伯这时醒了过来。

"……是……是阿尔伯特，快……快去救你父母亲……，他们不肯出城……"说这几句话，皮伯伯就咽下了最后一口气。

阿尔伯特才听完救你父母这句话，就几乎是丢下皮伯伯就冲上机甲，并且以全速向家中奔去！可是当他停下机甲时，全身的血液几乎凝固了。因为他的家已经成了



该城市中的另外一堆乱石！

大约在阿尔伯特停下来的同时，左前方就响起几发枪声！阿尔伯特象是离弦的箭似的，冲到枪声处。只见大约三十位士兵，手持机枪、或坐或站的围着一位白发老人。

老人恐惧的发抖，遥远的距离使阿尔伯特听不见他们的对话，但老人受到的推打与流露的恐惧却说明了强弱的形势。阿尔伯特仿佛看见那老人化身为他慈祥的父亲，失去家园与亲人的悲愤化成哀嚎，阿尔伯特大叫一声"杀死你们这些叛军！"然后向前猛冲！

只见刹那之间，火光及枪声四处飞散，叛军们一个个倒地，有的来不及举枪反击，有的甚至在反击前就遭射杀，临死前的挣扎反而命中自己的同伴……。

一片硝烟落定，阿尔伯特仍紧按着打完子弹的枪扳机，等到不知多久之后，发抖的手指才逐渐松开，心情也冷静下来。这时，阿尔伯特突然看见原本绑着老人的柱子上，已空无一人。

"难道，我误杀那位老人吗？"惊慌的阿尔伯特赶紧拿起手枪，离开机甲。

亦步亦趋走着，却依然避不开叛军的尸首及鲜血，阿尔伯特环顾四周，提防随时有叛军未死而突起。才走了几步，却猛地自左后方传来女子惊叫声！阿尔伯特猛回头，进入视线的是一个十五、六岁的女孩，身穿补给兵制服，手提的水桶还有鲜鱼翻动着。

"爸爸！"只见她大叫一声，手一松水桶落地，便扑向叛军尸首中一个中年男子。他的军阶是上校，大概是亚克的同谋吧！

女孩先是哽咽，忽地大声号啕起来。阿尔伯特这时心乱如麻，只好先继续寻找老人，但当他走过那父女两人身旁时，父亲突然伸出手抓住阿尔伯特的脚。

"你……你是亚克的属下……吗！?"不只是女孩，连阿尔伯特也吓了一大跳，马上缩回脚，向后退了两三步。

"……去告诉亚克……，他的政变……虽然成功……，但……绝……"一句话未讲完，便整个人垂软下来，同时从鼻口流出鲜血。现在阿尔伯特发现他真的犯了大错，但是他不敢相信，于是马上冲向那女孩。

"你们不是亚克的部队吗？"

"我……们是要寻找欧文总统……的后勤部队，因为途中受到袭击，所以在此城暂时停顿补给……"

这一段话令阿尔伯特浑身如受晴天霹雳般，先是停顿，接着就天旋地转地昏过去了。

之后，不知过了多久，阿尔伯特才发现业已离开欧罗伯斯，他仍然不能相信他已经犯

下一场血腥的罪，是在他出生、成长及所爱之人生活的故乡，多添一堆无名的乱石……

“通过这里就可到达基地了吧！我的孩子。”

“嗯！”欧文总统就象没看到刚才的一切一般，问着阿尔伯特，而阿尔伯特也不想再回忆起那一切了。

虽然山势稍陡、机甲的能源也渐渐不足，阿尔伯特还是放下这一切，专注地向前进。“现在一切以送总统至安全地点为要”就是在这种想法趋使之下，使阿尔伯特更无视未来可能的困境。但，似乎命运之神一点也不怜惜他的子民呢！

好不容易翻过小山头，已经见到基地的轮廓了，不过一道光线炮却由空中射下，仅仅在阿尔伯特机甲一尺前，此时又有偌大的黑影笼罩在上空。

“请停下来吧！这里是你们旅行的终点站！”一阵温柔的声音，说的内容却是如此冷酷无情。阿尔伯特双眼直盯着萤幕，欧文总统则开始微发抖并喃喃自语起来，大约沉默了一分钟，阿尔伯特一字一句的吐出“我决不投降！”

于是，一场机甲对战斗艇的战斗一触即发！虽然女性敌人在战力及位置上占尽优势，但是阿尔伯特却是受战神护佑之人，他的驾驶技术及射击命中率都是一等一的，尤其在如此危急的状况之下！

“哈！你还颇为厉害的吗！为什么不投靠亚克，或许就不会落到如此下场了！”嘴上可惜，攻势却仍旧猛烈，如果对手不是阿尔伯特，可能早就投降或是阵亡了。可就是因为阿尔伯特，所以不但不会危险，反而逐渐逼近敌人，等待一击必杀的机会！



大概是女性直觉太过敏锐，在这种高速机械战斗中，反应有时重于一切。当阿尔伯特快速地离脱机甲，并让机甲自动躲避光线炮时，自己则开始接近战斗艇下方。当然机甲自动操作是比不上敌人的技巧，不过这时阿尔伯特也站在最有利的位置。千钧一发之际，战艇光线炮命中了机甲，却因阿尔伯特击中光线炮而偏离，这一枪同时命中战艇的能源槽！

当敌人从逃生艇狼狈地滚出来时，阿尔伯特已经拿枪指着她的头部。

“开枪吧！反正我是认栽了！”

阿尔伯特看看她秀丽的脸庞，许久后缓缓放下枪，转过身去。女子惊讶地叫着：“你为什么不杀我！”

阿尔伯特停下脚，说道：“因为你让我想起某个人。”

阿尔伯特说完，便继续前行，突然身后响起扳机声。

“你不杀我？真是傻得可以，马上放下手枪投降！”

阿尔伯特摇了摇头，“我不会投降，也不会杀你，更不会留下！想开枪就开吧！”

女子怔了一怔，“你真的不怕死？”阿尔伯特再也不停步了。“你……你再动我就开枪了！”

直到阿尔伯特进入机甲、离开为止，女子依然没有扣下扳机。

“刚才真是搏命，好险！”阿尔伯特一边挺进、一边暗自庆幸着。不过，他却一点也不后悔，就算是被那女子射杀也一样，最大的原因是在她滚出救生艇的瞬间，阿尔伯特似乎看到城中无辜女孩的身影。

“无论如何，我不能再错杀一个无辜的人了……”

眼见基地愈来愈近，欧文总统的神情也跟着自在且自傲起来。“我的孩子！虽然有些久，但你终于还是完成了这项神圣使命！大可放一百二十个心，只要我重掌大权，你就是上将……不，是副总统！”

现在仿佛一切权力、主义、国家的念头都进不去阿尔伯特的脑海中，虽然他不知道是否能顺利送总统抵达基地，但终究要试上一试！

还没到达基地前，雷贝尔上校便带领着几架机甲迎接而来。“欢迎！欢迎！总统您终于大驾光临，我们已经等待多时了。”

跟随上校进入基地大门的一路上，欧文总统已经不知道称赞过雷贝尔上校多少次，而且似乎一点也不在乎阿尔伯特是否听到。然而阿尔伯特似乎真的一点也没听到似的，只是静静驾驶机甲前进。

当阿尔伯特一进入大门时，便有了不详的预感。果然！亚克上校的座机就在里面。

“欢迎光临，自从得到消息，我就一直等在这里，设宴等候了，请下来吧！总统！”

脸色惨白的欧文双腿一软，嘴巴微张地好象要说些什么，阿尔伯特则依然紧握操纵杆，随时准备杀出重围！

就在阿尔伯特要按下发射钮前，欧文突然起身打掉阿尔伯特的手。阿尔伯特反射性地伸手要再按，却被欧文一手肘打中太阳穴，并撞到驾驶座椅背！

迷糊中，阿尔伯特觉得驾驶舱被打开，随后传出完全失去自尊、软弱无助的声音。“不要杀我！你们要我做什么都可以，就是不要杀掉我，饶我一条命吧……。”欧文发出了如哭音一般的声响，这声响不禁震碎了阿尔伯特的最后一点尊严，也同时打消他所有抵抗的欲望。

“很好！很好！你还有一点儿利用价值，只不过你忠心的狗儿可能要牺牲一下了，因为他已经没有价值了！”

“请便、请便，只要不杀我就好，不杀我就好。”

阿尔伯特现在连求生的意念都没有了，他的手已经完全离开驾驶杆。事实上，命运之神是否已经放弃他，也无关紧要了。

然而，命运之神并没有完全放弃他。

就在亚克上校举起手的同时，城门突然发生大爆炸，而且由天空射来数发光线炮，不但命中亚克座机，还正好将包围阿尔伯特的网打开一个缺角。

这时，阿尔伯特的通讯系统传出声音：“快向后方逃去！”是那个女佣兵的声音。

其实几乎在大爆炸发生的同时，阿尔伯特已经重新握紧驾驶杆，关上机舱。等到缺口一出现，阿尔伯特也快要到达基地门口了。

在离开基地时，阿尔伯特回头望了一望，心中想着“我是否能忘了这一切呢？”这一切曾经是那么地充满意义，现在却完全变了样，“大概这就是我的宿命吧……！”

“喂！这是报你不杀之恩，我叫布兰达，你呢？”从通讯器传来的声音因为高速行驶而有些模糊、但依然温柔的嗓音。

“布……兰……达”阿尔伯特觉得原来全部破碎的人生似乎又恢复了一点生机，大概就是这三个字的全部吧……

责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

三国忠烈传



FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年暑假	

《三国演义》是中国文学史上一颗璀璨的明珠,多年以来,三国故事在世界广为流传,一直是我国文学、戏曲长久不衰的主题。在游戏领域中,这一历史题材已被日本游戏制作商出尽了风头,“三国热”的浪潮席卷国内游戏市场,但日本人岂能准确把握《三国演义》的文化精髓和精神理念?作为中华民族的炎黄子孙自己的文化应该通过自己的双手与国内玩家见面,发扬和继承中华民族的优秀文化。为实现这一理想,外星电脑科技有限公司即将推出的《三国忠烈传》迈出了坚实的一步。

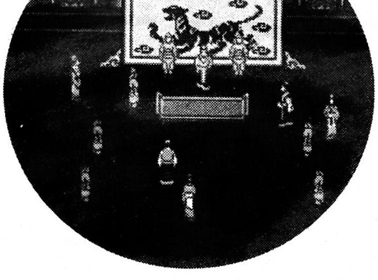
游戏向玩家展示了一个“匡正乱世,复兴汉室”脍炙人口的故事。游戏是通过玩家所扮演的刘备四处探听消息、网罗人才、购买物品、调遣部队、谋略作战、征兵略城等一系列活动,歼灭枭雄曹操,最终实现“匡扶汉室”的大业为目的。游戏的按键操作简单,A键用于确认或进入菜单;B键用于退出或退出菜单:方向键用与选择菜单,在游戏开始前,玩家据自己的需要对“游戏难度”、“读取进度”、“功能设定”等项选择,一旦选择完毕,便进入游戏。

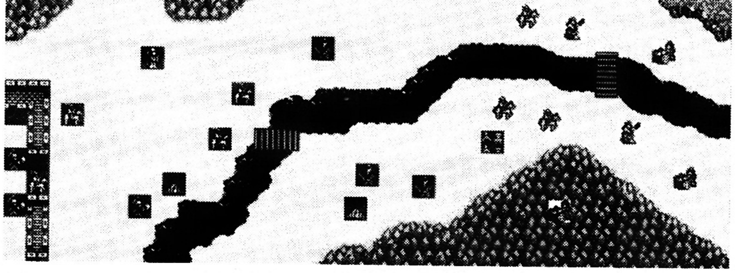
游戏的剧情主要是围绕刘、关、张所发生的事件为主线索,并以史实事件的顺序为基础,如:“煮酒论英雄”、“三顾茅庐”、“火烧博望坡”等事件,这些事件的发展控制了游戏剧情的整体走向,其中不乏多条分支线索的巧妙穿插,不但不影响主线索剧情的发展,反而可提高主角的等级值和增强其属性,自然地表现出本游戏的耐玩度。游戏进行的模式一如往常的RPG,不过游戏世界的构成则主要以城市的议事厅、官邸和酒店,店铺等特殊地点为主,其城市中的议事厅、官邸以安排主线索所发生的事件为主,主角必须完成这些特定事件来推动剧情的发展;而在酒店、店铺中主角与其他角色对话,从而获取各种线索以及物品,增强或减弱主角的实力,但不会影响剧情的正常发展。

游戏《三国忠烈传》的最大特色在于采用回合制战斗和RPG的升级模式,加上有丰富内涵的故事剧情为后盾,因此,游戏战争的情况较为接近真实状况,也更加复杂多变。游戏主角和将领的等级提升主要通过战斗来提升,并且配合一些特殊的升级物品。其统率部队的兵种受属性的影响,属性不同,兵种也有差异,而不同的兵种对地形的适应能力也各不相同。在每场战斗开始时,玩家可选择参战人员和分配物品,采用排兵步阵的方式,通过合理运用移动·攻击·防守等策略以及利用战场上的地形和天气来对抗敌方,以完成任务为目的。游戏中按照史实事件的发展适当安排了重要人物出场,为玩家提供了单挑决战的机会,一旦单挑胜利的将领可快速升级。

《三国忠烈传》的画面设计突破了8位游戏受PAT硬件技术的限制,使其游戏画面的处理趋于精致细腻的特点,同时游戏的音乐伴随画面的转换时而轻松活泼,时而紧张激烈,为玩家营造一种身临其境之感。相信对于注重游戏剧情内涵的玩家来说,错过本游戏将会是一件令人遗憾的事。

撰稿人:曹恒





蓦然回首

悠悠岁月
往日情怀

作者：菜鸟



现在无论是大型机或是游戏机的游戏，都有越来越强调声光效果的趋势。但是相对地来说，很多厂商却迷失在这种表面的光彩之下。相信很多跟菜鸟一样亲自走过十几年电玩历史的老玩家，在玩腻了这些华丽万分的游戏之后，反而开始怀念起早期许多不甚起眼的游戏来，虽然论其声光效果可能并不是特棒，却陪伴着我们走过许多快乐的时光。

继上一期的玛里奥系统大放送之后，菜鸟这次要介绍的是 Technos 公司的两个著名系列作品之最初版本，那就是双截龙与热血躲避球。提到 Technos 公司，很多玩家马上会联想到的就是双截龙与热血躲避球这两个系列游戏。其魅力之高曾经令当时的菜鸟惊叹不已。而且因为热血躲避球的成功，热血高校一夕成名，后来还推出过足球与动作等不同类型的游戏。



双截龙是在 1988 年 4 月 8 日推出的一款动作游戏，不过这款动作游戏并非是象玛里奥系列那样，是以搜集宝物与挖掘秘密为乐的过关游戏，而是一款可以尽情痛快发泄不满情绪的街头格斗游戏。说到街头格斗游戏，很多玩家第一个想到的一定会是 Capcom 公司在 1989 年推出的《快打旋风》。不过其实在它推出之前，就已经有了这样强调格斗乐趣的动作游戏出现。

不能免俗的，双截龙也有一个再老套不过的故事剧情设定。大意是说 199X 年核子战争爆发之后，纽约街道陷入暴力统治当中。男主角原本与其兄弟经营了一家道场，在五年前核子战争开始之后即解散。不过却因为经营道场的关系认识了一起坠入情网的女主角，后来却因为战乱而失去联络。但是当男主角得知女主角被暴力组织给抓去之后，便奋不顾身地挺身而出，不仅是要对抗这些万恶不赦的坏蛋，更要顺利平安地救出女主角。似乎所有的动作格斗游戏的设定都是如此，要是哪一天推出一款女主角救出男主角的动作游戏，那一定会是相当有趣的一幅情景。

在游戏操作方面，双截龙就跟后来的《快打旋风》一样，只要巧妙地运用手脚两颗按钮，有时候再加上方向键，玩家便可以轻易地帮主角施展出各式各样的精彩绝技，包括挥拳、脚踢、跳跃、抓颈、飞踢、敲膝、回踢，甚至是抓发、过肩摔、压制、抵肚或是旋风脚等等。当然，多加练习与准确攻击绝对是成功的重要关键。更为特别的一点是，游戏还有类似角色扮演的升级系统设计，玩家只要不断地攻击敌人，就会不断累积经验值，升级之后主角的能力就会逐渐增强，甚至还可能获赠额外的生命数。

在双截龙这款游戏当中，同样有许多的物品可供玩家拾取。这些东西有岩石、铁桶、皮鞭、火药、小刀与球棒等等，它们可以帮助赤手空拳的主角更为有效地打击敌人。游戏的关数虽然并不算很多，可是这并不意味着玩家就可以轻松地过关斩将，因为除了一般的敌人之外，每关都有头目把关。而且这些头目一个比一个不好惹，玩家唯有看穿其固定的攻击模式，在最短的时间之内抓出其破绽所在，才能顺利地通过严苛的考验。

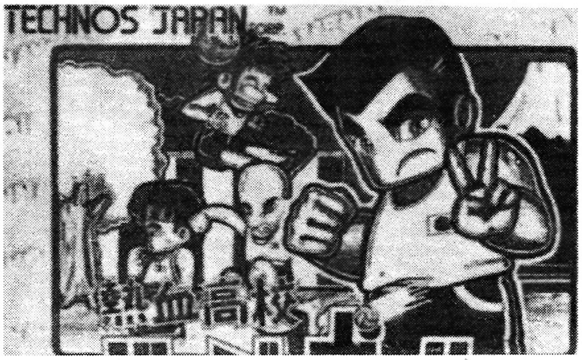
热血躲避球是在 1988 年 7 月 26 日推出的一款动作型运动游戏。为什么菜鸟会这样子形容这款游戏呢？因为游戏成功地将动作要素与运动要素结合在一起，构成这款难得一见的佳作。

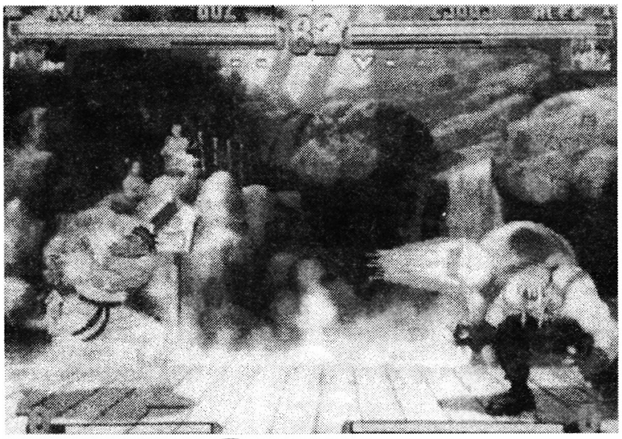
躲避球是一个规则相当简单的运动，队员在一定大小的长方形场地里躲避躲避球的攻击，而在其场地周围有几位担任攻击角色的队员，他们的任务就是设法打到对方的队员，一直到对方的队员全部出局为止。除了被躲避球打到会被判出局之外，踩到边界线以外场地的队员，或是想要接球却没有接稳漏掉的队员，也同样都会被判出局。这些出局的队员将会移动至场地的周围，同样担任攻击的任务。

就跟一般躲避球一样，在热血躲避球这款游戏当中，玩家扮演的就是国雄君所属的热血高校躲避球代表队，在迈向世界冠军的路途当中，热血高校将会遭遇到来自世界各地顶尖躲避球队伍的挑战，国雄君究竟能不能够顺利地完成他的梦想，就全部掌控在玩家自己的手中了。

热血躲避球的操作按钮并不多，不过玩家要是想要完全克敌致胜的话，那么绝对要勤于练习游戏的复合功能键，这也是这款游戏最为困难的地方。热血躲避球当中的所有队员们都练就了一身惊人的功夫，每个人都有其独特的必杀绝招，因为光靠普通的攻击是无法有效地痛宰对方，必须要巧妙地运用这些招式才能够获得最后的胜利。这些复合功能键有的看似很简单，像是跳跃在半空中的时候再投球攻击，但是实际上在游玩的时候，假如没有办法精确地掌握到输入的时机，那么就会跟快打旋风的波动拳一样，再怎么拼命乱按都还是施展不出来。上面提到的这个例子还算是简单一点的，有的还有什么连续跳跃，要不然就是再配合上十字键的方向什么的，可以说是花招百出，想要随心所欲地操控人物可是要花上不少的时间才行。

热血躲避球游戏当中的队员就跟棒球或是足球的队员一样，有的是以破坏力著称，有的则是以移动快速闻名，有的则是以能力平衡为其最大的特色，所以玩家在游玩之前最好先深入研究一些这些人物之间的属性差异，而小小一本的说明书上就很体贴地附上了所有人物的参数列表。这款游戏还有一个相当特别的设计，那就是游戏最多可以四位玩家同时参与，这对于当时 FC 的游戏来说可是少见的设计。





街头霸王Ⅲ NEW GENERATION 新生代

新一代霸王驾临街头!!!

ARC	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	媒体:CD—ROM(CP Ⅲ基板)	

责编/SHADOW PHOENIX

基本操作及独特创新的系统

■招式注释

P:轻拳、中拳、重拳　K:轻脚、中脚、重脚　前进:→　后退(防御):←　垂直跳:↑　前跳跃:↗　后跳跃:↖　前冲:→→　疾退:←←　蹲下:↘/↓　蹲下防御:↙　大跳跃:↓↑　小跳攻击:　↓↓+P　防御时→或↓:BLOCKING(阻碍)　空中防御时→或↓:空中 BLOCKING(阻碍)　被对手轰飞时↓:受身　※:特殊技　★:SUPER ARTS

系统之书

SUPER ARTS

这次 SUPER COMBO("超必杀技")易名为 SUPER ARTS,而每位人物都有三招 SUPER ARTS。但关键是在每次选择人物时,玩家亦要同时选择用哪招 SUPER ART。换句话说,在选了 SUPER ART 后,除非你 GAME OVER,否则那一招便会如影相随。所以各位在选招时要先想清楚才好……

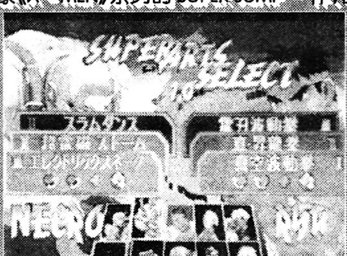
SUPER ARTS 的使用方法,和《街霸 ZEROII》或《街霸 EX》一样,是要先蓄满 SUPER ARTS 气槽才可使用的。SUPER ARTS 气槽在画面的下方。另外,每招 SUPER ART 都有不同的特性:有些招式的 SUPER ARTS 气槽较短;有些最多只可蓄到 LEVEL1,要在使出后才可再蓄;有些则可蓄到 LEVEL3。好好记住呀!

前冲/疾退

这是第一次加入街霸系列的新系统(以往只是某些特定人物才有前冲疾退的),这是一大突破,亦可令战斗有着更大的变化。

大跳跃/小跳攻击

亦是第一次加入本系列的新系统,大跳跃的使用法,就象《X－MEN》系列的 SUPER JUMP 一样,但并没有跳得那样夸张,只是比平时跳得较为高一点罢了。至于小跳攻击,则是以较低的轨迹跳过去攻击对手,用以避过对手的下段攻击后反击或突袭的效果不俗。



BLOCKING/空中 BLOCKING(阻碍)

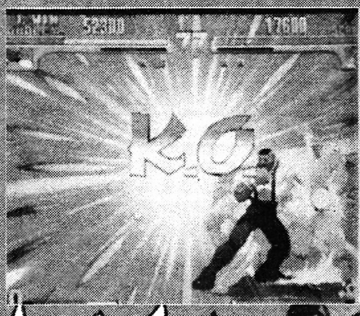
这招与 ZERO COUNTER 有所不同。这招的作用,是在防御时取消自己的防御动作,令自己可以在对手未收招时立即反击。而反击时,你可按自己的心意而行(连招都可以),不象 ZERO COUNTER 般只是反击一下。而此招是分为上段(防御时→)及下段(防御时↓)的。另外,此招亦能在空中使出,所不同的是在使出后,你是会在对手面前(空中防御时↓)或身后(空中防御时→)着地的。

受身

除了可减少被对手轰飞所造成的伤害之外,亦可立即着地,省去倒地起身的时间,立即反击。

STUN BAR

新增的气槽。在被对手击中时,这条槽便会一点点的增加。到对手的攻击完结时,这条槽便会慢慢的减少。若在这时再受到对手的攻击,此槽便会再度增加,到蓄满时,玩者便会晕。有了此槽,大家便能清楚双方何时会被击晕了,准备对手晕吧,出……出超杀!



故　　事

今集的 BOSS 名为 CILL，是一个会用冰及火攻击的人物，亦是那个打伤了汤姆（主角亚历克斯父亲的好友）的金色长发男子……

CILL 是在公元前便一直在暗中支配世界的秘密组织的总统。这个秘密组织的目的是在公元 2200 年，将这个地球改变为他们眼中的“理想的社会”。

总统会每隔 24 年，以从经过血统及遗传学调查选拔出来的 1024 对夫妇的孩子们作为候选人，经四柱推命、风水、占星术等作筛选准则，再对其中几名合资格者作英才教育。当其中一名长大成人时，他便会成为新的总统了。

过了这么多年，CILL 觉得在他死前也不能见到“理想的社会”的成立……他希望在他有生之年，以他的双手来完成那“理想社会”的宿愿。但是，离理想中的公元 2200 年还有漫长的 200 年……

作为这个秘密组织的领袖，需要有坚强的意志和冷静的判断力。CILL 是历代总统中能力最高的人。虽然他所下的决定有时看来非常无情，但却是难以反驳的。

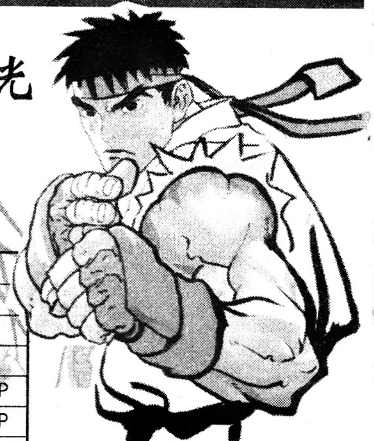
为了寻求地球的理想，他觉得组织的任务就是所谓的什么“最终的正义”……

至于他自己的兴趣，就是研究世上那些拥有注重精神性的艺术或武术的国家的格斗术。他想创出一种完美的格斗术，并认为这是建立“理想的社会”的其中一种必需要素。（《饿狼传说》中的克劳撒?!）

为了那个原因，他便带着完美的肉体及帝王的格斗技，不断挑战世上的强者们……

升出永远光辉的强龙！！

RYU 隆



波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
上段足刃蹴	←↙↓↘→+K
★真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
★真·升龙拳	↓↘→↓↘→+P
★电刃波动拳	↓↘→↓↘→+P（可按住拳蓄力）
※	→+中拳（中段技）

高龄 140 的谜之仙人！

ORO 欧罗



日轮掌	←蓄→+P
鬼悲鸣	↓蓄↑+P
仁王力	→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K（可在空中使出）
★鬼神力	↓↘→↓↘→+P，之后再按 P
★夜行魂	↓↘→↓↘→+P
★天狗石	↓↘→↓↘→+P

初为人父的感觉如何？

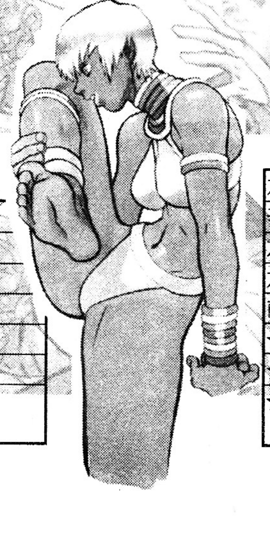
KEN 肯



波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
★升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
★神龙拳	↓↘→↓↘→+K（可连按增加攻击力）
★疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K
※	→+中脚（中段技）/按住中脚不放

来自非洲某部族的古怪少女

ELENA 艾莉娜



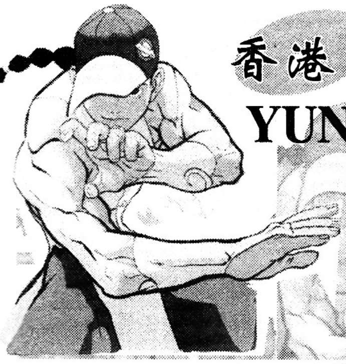
漆布号角	←↙↓↘→+K
斩箔怒碎	→↓↘+K
乱舞木锤	→↘↓↙←+P
★旋转碎击	↓↘→↓↘→+K
★骁勇之舞	↓↘→↓↘→+K
★痊愈之术	↓↘→↓↘→+P
※	→+中拳（中段技）/↘+重脚（铲脚）

有些象 DAN 的热血青年！

SEAN 辛



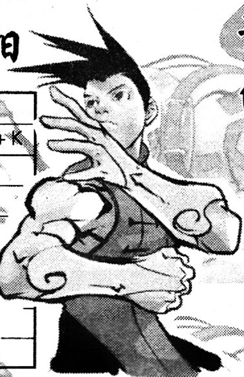
龙尾脚	↓↘→+K
辛氏擒抱	←↙↓↘→+P
龙卷风	↓↙←+K
龙击碎	→↓↘+P
前方转身	→↘↓↙←+P
★波动炸弹	↓↘→↓↘→+P
★超级龙卷风	↓↘→↓↘→+P
★升龙炮	↓↘→↓↘→+P（可连按增加攻击力）



香港的李生童党领袖

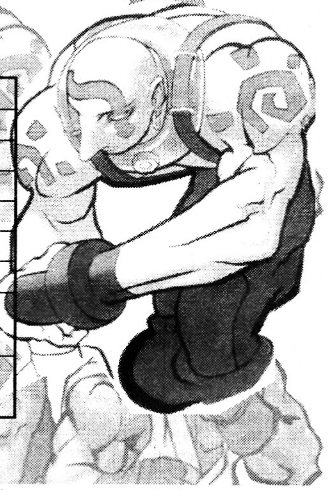
YUN&YANG 阴&阳

虎扑子	↓↙←+P
前方转身	(近敌时)→↘↓↙←+K
雷蹴	(空中)↘+K
穿弓腿	↓↘→+K
绝招步法	↓↘→+P
★转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
★幻影阵	↓↘→↓↘→+P
★枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
※	→+中脚(中段技)



手脚长过瑜珈的俄罗斯怪人

NECRO 尼克鲁



蛇之毒牙	←↙↓↘→+K
旋风之钩	←↙↓↘→+P
电磁疾风	→↓↘+P(可连按增加攻击力)
翱翔之蛇	↓↙←+P
升空毒蟒	↓↙←+K
★灌篮狂舞	↓↘→↓↘→+P
★电魔妖蛇	↓↘→↓↘→+P
★超电磁风暴	↓↘→↓↘→+P (可连按增加攻击力)
※	←+轻拳/←+中拳/←+中脚/ ←+大脚/(空中)↓+中脚或重脚

力量型的斗士本作的主角

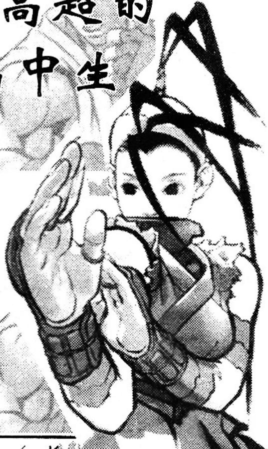
ALEX 亚历克斯



电光之斩	↓↘→+P
憾地炸碎	(近敌时)→↘↓↙←+P
浮空陷阱	↓蓄↑+K
飞翔十字斩	(空中)↓+重P
飞膝落	→↓↘+K
★毁灭炸弹	(近敌时)控杆转一圈+P
★晕眩头锤	↓↘→↓↘→+P
★飞标闪投	↓↘→↓↘→+P
※	→+中拳/←+重拳(投技)

忍术高超的女高中生

IBUKI 息吹



高速神拳的操纵者

DUDLEY 特尼

机关炮疾打	←↙↓↘→+P
潜身	←↙↓↘→+K
潜身直击	(潜身之后)+P
潜身上勾拳	(潜身之后)+K
冲天上勾拳	→↓↘+P
交叉反击	→↘↓↙←+P(反技)
★翻天雷电	↓↘→↓↘→+P (可连按增加攻击力)
★冲霄火箭上勾拳	↓↘→↓↘→+P
★螺旋钻木疾打	↓↘→↓↘→+P
※	→+轻拳/→+轻脚/→ +重拳/→+重脚



飞燕	←↓↙+K
苦无	(空中)↓↘→+P
首折	←↙↓↘→+K
虎炮	→↘↓↙←+P
风斩	→↓↘+K
旋	↓↙←+K,之后再按K
★破心冲	↓↘→↓↘→+K
★铠通	↓↘→↓↘→+P
★霞朱雀	(空中)↓↘→↓↘→+P
※	→+中脚/→+重脚

Game 霸王塾

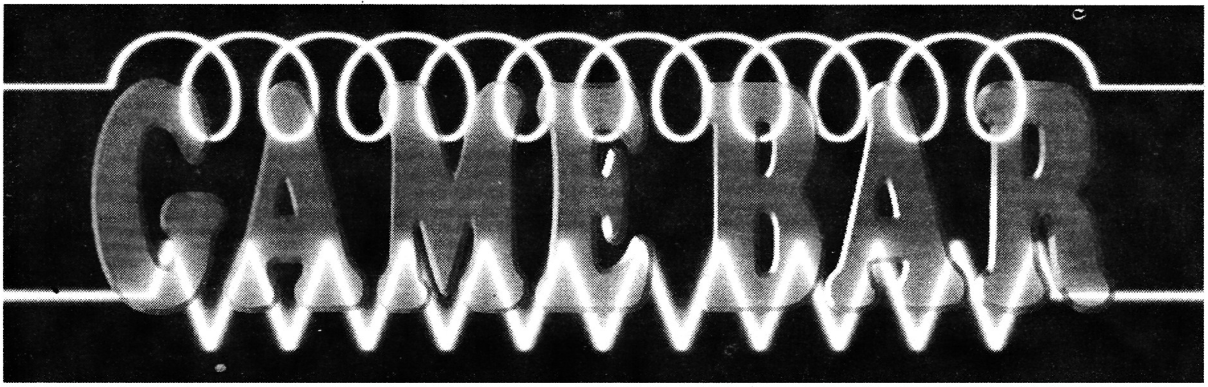
《霸王塾》主要讲格斗游戏，介绍即将推出，刚刚推出，推出不久的格斗游戏。它不象格斗天书那么系统，也不象游戏研究那么高深。重点在实用，一些小技巧，小体会，小秘诀，实战对战的点滴心得。这期是许多玩友非常喜欢的《侍魂Ⅳ·天草降临》。

侍魂Ⅳ代中登场人物共有17人，分别是塔姆塔姆、娜可露露、花讽院骸罗、千两狂死郎、风间苍月、牙神幻十郎、桔右京、服部半藏、天草四郎时贞、风间火月、霸王丸、加尔福特、柳生十兵卫、夏洛特、莉姆露露、绯雨闲丸、首斩破沙罗等等，其中的风间苍月、风间火月两兄弟是此次登场的新人物，而塔姆塔姆、夏洛特、柳生十兵卫则为喜爱他们的玩家而再度出现在武士魂Ⅳ天草降临篇之中。基本上的按钮操作方式和上一代相同，A钮为轻剑、B钮为中剑、C钮为重剑、D钮为脚，A加B一起按则为躲。靠近敌手时，则可以躲到敌手的后方，在人物选方面，仍有修罗和罗刹两种，以及剑客、剑豪、剑圣等三种持剑等级。除此之外，它还加入3特殊连打系统，以及特殊超必杀技，和一击毙命（谜之剑法）的恶魔技巧，保证让喜欢超必杀技的玩家，大呼过瘾、爽快。

新系统中最重要的是从怒气爆发到“一闪”之间，以及十四连打等两点。每个人共同的十四段连打是CD同时按下之后，摇杆往前，同时输入A、A、B、B、C、C、A、B、C、CC-CC……，只有这样，“怒”的气量表才可以从零的状态，一口气加到全满状态。因为侍魂Ⅳ这次在“怒”气量表全满之后，每个都会有一种必杀技增强。特别是风间苍月（修罗）的月光（地上升起的水柱）以及服部半藏（修罗）的爆炎龙（气功）都会使这两个人在对战时变得十分有利（除非这两人对上，否则通常气满就是赢定了）。就算这一个人气满之后必杀技的增强在对战没有什么效用，但起码在普通招式的威力上面也变大。或者有些人必杀技增强没有什么效用，但他在上述十四连打的中间可插入满气才能使用的超杀技，例如夏洛特（罗刹）在气满时可使用CD同时押、摇杆往前、同时输入A、A、B、B、C、C、A、B、C、C、C、后、前、下、AB同时押（在十四连打，连打到十二下之后，接着用后、前、下、AB同时押的超必杀技，此时连按的段数达到二十四连打，而且威力大的吓人。就算被打中的家伙不死，但手中也没有武器可用）。也就是说，用尽各种手段，其对战中最能取得胜机的方法，其中之一就是让“怒”的计量表全满。另外假若对战的第一回合已经是必输的话，此时不如输入后、前、下、开始钮（人物会用各种方式自杀，但下一回合出来时“怒”的气量表是全满状态）。若能确保第二回合胜利，第三回合只要将对方的血量打到剩一半，自己尽可大量失血……。只要血量一变红，就马上ABC一起按将气量表给炸掉，剩下来的就是怎么用BCD一起按这招打中人的问题了（但万一没中的话……后果真不堪设想）。此时最重要的是气魄的问题，因为对方也知道被BCD同时按这招打中的后果，所以对方心里一定会有点发毛的感觉。掌握对方害怕的感觉，若能先靠近对方（保持一点中距离，然后突然跑过去捉住对方），对方一旦被捉住，立刻使用BCD（一定会中），就可以得到漂亮的胜利。但同一招用久了，别人就不会上当，这时还有别的变通方法。例如从比较远的地方起跳，算准落地时还离对方有一些距离，落地后有两种选择，一是马上跑去捉对方，捉住之后，使用BCD。二是落地后马上使用BCD这一招。反正侍魂这个游戏，除了技术之外，气魄和胆量也是很重要的一点，若只会畏首尾是不会赢的，切记、切记。

关于跑的技巧，侍魂中除了少数人机动性低外，其余人的机动性都不错。尤其在近距离时，更容易跑过去摔人，除非对手根本是不顾一切的挥剑乱砍，此时就可以不需要用这招，只要跟他比剑术即可。因为侍魂以前给人的印象就是你一剑、我一剑这样子重复数次，所以大家在不知不觉间都会陷入一种催眠状态。砍完对方一剑时，下意识的动作是防御。有时等对方砍完之后，只要距离不是太远就可以马上跑过去摔，常常可以奏效，玩家们不妨一试。另外，这次侍魂又出现了可以无限段的家伙，那就是霸王丸（罗刹）和娜考璐璐（修罗）、（罗刹亦可）。霸王丸（罗刹）的无限段使用方法是先输入每个人共通的十四段连打，但是不要砍到十二段之时，马上输入→↓↘加D。此时霸王丸会往前冲，接着再输入CD和（十四段连打的起手式）再A、A、B、B、C、C、A、B、C、C、C、→↓↘加D、CD加→、A、A、B、B、C、C、C、→↓↘加D、CD加→、……如此反复输入，对方除了A、B、C同时按下可以逃过之外，其余的只有期待对方失误。否则画面上会出现99斩的字样是在所难免的。至于娜考璐璐的无限段就简单得多，只要抓准时间和距离，使出←↓↙加A（娜考璐璐会使出披风攻击）打中之后，再继续←↓↙加A，如此反复即可。





放言，不偏袒任何机种、不带任何商业目的直抒胸臆，将自已对游戏的感觉释放出来，就是你在“GAME BAR”中需要做的事情。

“我要的就是这种感觉！”、“这款游戏的故事真感人！”、“这也配叫做游戏！是谁做的？玩过游戏吗！”、“这样的东西还是去‘骗’小学生的钱吧！”……放吧，尽情而方寸见真功地释放吧！就这么痛快、就这么简单！

只要你玩过那游戏；只要你对它有爱有恨；只要你了解了GAME BAR的投稿格式：比如字数最好不超过200字什么的；只要你会按每项满分为10、又填上自己看着顺眼觉着顺心的阿拉伯数字并相加除以项数而得出了总体评价时——恭喜，你肯定已经小学毕业了；之后你又将写好的稿子装进写有“GAME BAR栏目收”等字样的信封——再恭喜，在语文课上学的实用的“写信方法”（叫法不确定，大意如此）你能够运用自如了；在将信投进只有邮递员才能打开的那种筒子（不是麻将牌中的x饼）之后，你就回家或去了别一处我不知道的地方——又恭喜，你的任务已经完成了！

以后的编辑发稿、排版校对等事情就交给我，你就回家或去那别一处我不知道的地方吧！

责编/PINSER

樱大战(SAKURA WARS)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG+SLG 媒体 CD-ROM



虽然已经是旧作了，但还是忍不住拿出来品头论足一番。这个游戏实在是……太棒了！

在笔者的历史上，差不多已经有三、四年没有看到这样精致出色的作品了！这个游戏绝对是广井王子所达到的最高峰！无怪乎得到了96年度日本CESA最佳游戏大奖，以及最佳音乐等其他三个单奖。

事实上，“樱大战”的主要情节并非在“大战”上，而是以“情”感人：一个“洪常青”这样的角色，有一天突然被派到一支“红色娘子军”中去做领头人，想一想，会发生多少有趣和令人激动的事件与冲突？限定时间的选择(LIPS机能)更是真实地反应了当时当地主人公的心理状态和选择，有时让人懊悔不已，有时又让人破涕为笑，实属同类游戏之一绝！

人物的造型和动画也相当出色，音乐更是美妙得无懈可击！配音演员的分寸把握得极佳，是那种成人喜欢的动画片模式，真是辛苦她们了！唯一遗憾的有两点：一是限于技术的原因，动画未能做成全屏的；二是对于没有日文基础的玩家来说，整个游戏便没有一点意义了。

“樱大战”确实是土星玩家最值得购买的软件之一，真希望能够早日得到其续集发表的消息，据说SEGA和RED有意制作一个以“樱大战”各人物为主角的恋爱游戏，听起来真是让人非常期待。然而费了九牛二虎之力，还是没能弄到“樱大战”的歌曲CD，这是笔者最为伤心窝火的一件事。　——Ms.真宫寺

角色:10	原创性:9
画面:9	难度:6
音乐:10	移植度:——
情节:10	投入度:10
操作性:6	总体评价:8.8

要是“黑之巢会”总灭不掉，就能玩更长一些啦！

异灵(ENEMY ZERO)

机种 SS 厂商 WARP 类型 AVG 媒体 CD-ROM×3



“异灵”应该算作WARP竭尽全力制作的一个软件，但无论是业界还是玩家，对其的反应都是寥寥。

平心而论，“异灵”在设想和情节方面是不错的，单看看第一张光碟的感觉也相当棒。但是玩下去之后就……看来怎样将游戏性同电影的艺术性有机地揉和在一起，WARP还有很长的一段路要走。

早先的“D之食卓”是个毁誉参半的节目，但是它至少得到了在电影艺术和音响效果上的肯定。

反过来看“异灵”，也许是想弥补“D”在游戏性方面的不足，加入了WARP原本并不擅长的动作游戏场面，结果使游戏变得沉闷而拖拓，情节则支离破碎。既不刺激，又不好玩，根本无法同“生化危机”或“盗墓者”之类的解谜游戏相媲美。当然，笔者玩3D类DOOM系游戏不出10分钟便会头晕，这也许是对该作品没有好感的主要原因之一。

话又说回来，“异灵”在CG上的贡献还是不小的。SS上能够出现这样精致的CG动画，也挺令人感动。土星独有的超级动画压缩技术在该游戏中也尽显风采，如果放到PS上的话，也许CG会好一些，“但肯定不止4张CD了”(饭野贤治语)。

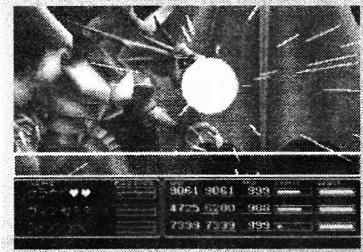
WARP下一个目标是更加新潮、只有声音没有画面的“REAL SOUND”，希望它不要太新潮才好，免得没人响应。　——KEN

角色:8	原创性:8
画面:9	难度:10
音乐:7	移植度:——
情节:8	投入度:6
操作性:6	总体评价:7.8

取进度也耗电！饭野，你是否胖得连思考也喘粗气呀！

最终幻想 7(FINAL FANTASY 7)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×3



杰作！RPG 史上最高(对不起，一激动又带出了“洋泾浜”的“日本中国话”)！画面、音响、故事情节，绝对是同类游戏中的一流水准之作，史克威尔在 RPG 方面的能力确实可圈可点。

本来以为，SQUARE 把主要精力放在画面上之后，会影响到对情节的处理，但现在看来一点也不。故事依然如前作一般跌荡起伏，感人挚深，音乐也相当出色：时而气势磅礴，时而柔情万丈，与画面、剧情丝丝入扣，令人激动不已。

同 ENIX 相比，SQUARE 似乎更能接受新的东西，也能主动去求新求变。“FF”系列次次都有让人耳目一新的感觉，也次次都受到 RPG 玩家的欢迎，这是非常不容易的。不知道 ENIX 新的“勇者斗恶龙”会作成怎样的节目？要超过“FF 7”也许有点困难罢？

当然，PS 在三维 CG 画面处理上的优势，也是史克威尔成功的有力保证之一。同样的节目若在 SS 上推出必然会打一些折扣，这也是世嘉不利的地方。

比较失望的地方也是“FF 7”最值得夸耀的地方——画面。背景画面算是不错的了，但可惜只是一张二维的平面照片，若能够处理成真三维的图像就好了……写到这不由想到了 SS 的“GRANDIA”：它会成为一个全三维的 SS 版“FF 7”吗？

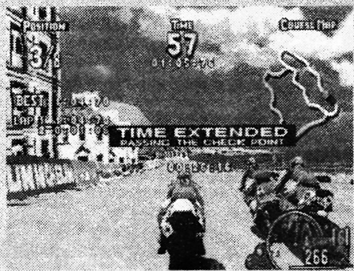
角色:8	原创性:8
画面:10	难度:9
音乐:10	移植度:——
情节:10	投入度:9
操作性:9	总体评价:9

——Ms. 真宫寺

艾莉丝呀，你怎样才能活过来呀！

MANX TT 超级摩托赛(MANX TT SUPERBIKE)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 CD－ROM



差不多已经忘记土星还有这个游戏——可是它却出现了，让人觉得有点突然。

想当初，SS 开始大量移植 MODEL 2 作品时，笔者也曾对 MANX TT 抱着很大的热情——那毕竟是摩托游戏中少有的精品之一。之所以会逐渐淡忘，是由于 SS 的三维赛车游戏越来越不如人意，而 PS 的“RAGE RACER”系列又那么出色，因此有没有“MANX TT”，好象已经不那么重要了。

这次重新回过头来看看，觉得从土星的立场来说，“MANX TT ”算是很不错的赛车游戏了：多边形很少有缺损的情况、速度奇快，飚车的感觉非常刺激。若选择主观视点更是有“翻天覆地”之感，让人充分体会到高速摩托竞赛的恐怖。

游戏最不足的地方在于赛道少得可怜：只有两个，就算加上这两个赛道的“镜像”(MIRROR)，也仅四个，实在没什么意思。与之相反的，赛车倒有 11 部之多，甚至还有绵羊可选！真有点令人啼笑皆非了。

其实，如果世嘉不是那么急着推出“MANX TT”，大可以多增加一些赛道什么的，这个作品的制作显然不如“世嘉拉力”或“梦游美国巡回版”那么认真。

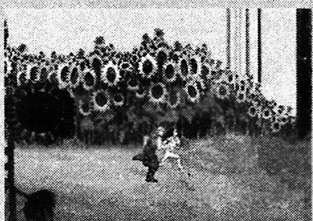
角色:7	原创性:4
画面:8	难度:8
音乐:8	移植度:8
情节:——	投入度:9
操作性:8	总体评价:7.5

——SONIC

在家里玩就不用扭来扭去啦！

风中奇缘(POCAHONTAS)

机种 MD　厂商 DISNEY　类型 ACT　容量 32M



MD 游戏——尤其是改编自的动画片游戏——一直做得不错。早先有“阿拉丁”、“狮王”和“玩具总动员”，现在又有了“风中奇缘”，这些都可以算作是 MD 游戏中的精品。

在表现人物动感方面，“风中奇缘”非常自然柔和，动作也很多；在画面方面，MD 似乎再一次地突破了色数的界限，整个游戏的背景非常美丽和漂亮，部分场景的卷轴相当出色。与超任同作相比，大概只有在音乐上的差别，别的地方基本上是一样的。

只是对于玩家来说，这种的 ACT 难度偏高了一些。很难想象会得到女性玩家的认同。

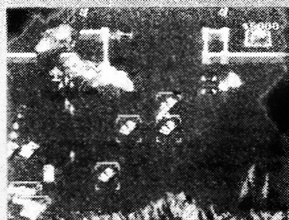
角色:7	原创性:8
画面:7	难度:7
音乐:8	移植度:——
情节:6	投入度:6
操作性:6	总体评价:7.6

——Ms. 真宫寺

上帝呀，你为什么造人要分种族！还要分肤色！还要分……

命令与征服(COMMAND & CONQURE)

机种 SS 厂商 WESTWOOD 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



基本上是电脑的完全移植版。CG 方面对于 SS 来说还算不错，比起 PS 版来就稍稍差了一些。

总的来说，由于使用微软公司操作系统的关系，土星在移植这类电脑游戏时驾轻就熟，非常方便，游戏性等等都能得到较好的保留。令人不满的是游戏机版的 C&C 居然还沿用古老的密码记录方式，使玩家感觉非常的不方便——笔者就常常因为找不到乱丢乱放的密码，只得从头玩起。

——Ms. 真宫寺

移植度非常高！联机对战也非常刺激(其实根本没有在 SS 上试过联机，凭的只是 PC 版的经验)！除了不能进行修改以外，别的和 PC 版没有太大的区别，CG(也许？)好一些。不知道 SS 是否也有“C&C 特别任务版”的推出？令人期待。

——KEN

角色:6	原创性:4
画面:8	难度:7
音乐:9	移植度:9
情节:9	投入度:9
操作性:6	总体评价:7.4

NO MISSION WE CAN'T COMPLETE!

VR 战士 2(VIRTUE FIGHTERS 2)

机种 MD 厂商 SEGA 类型 FTG 容量 32M

MD 版 VF2?!有没有搞错?!天哪,MD 的机能真是……!!!!!!

这是笔者看到该游戏片头时的第一个反应。接下去看到人物选择画面时,更是吃惊地连下巴都快托不住了。但是等到 READY——TO——FIGHT……原来是 AM2 挂着羊头卖狗肉!彻头彻尾一个"大兴货"!

不过,这个从 GAME GEAR 上移植过来的二维对战游戏还是挺有点味道的。虽说不能和真的 VF2 相比,但是人物的动感也很柔和,该有的动作也一个不缺。取材于同名动画片中的人物设计更是为游戏增加了不少趣味和妩媚,蛮不错的。

话说回来,在 16 位元主机行将退出历史舞台的时候推出这么一个节目,多少表现出世嘉的依依不舍和心有不甘,试图运用"VF2"的号召力使 MD 再延长一段生命。但是,会有多少人真的相信 16 位机可以达到次世代主机水平呢?人们对更美好事物的追求是阻挡不了的。

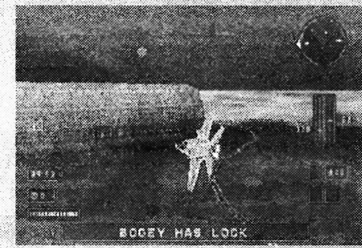
——KEN

角色:7	原创性:8
画面:7	难度:6
音乐:6	移植度:6
情节:——	投入度:7
操作性:8	总体评价:6.9

似乎 2D 的"VF2"更容易上手?!……

独立日(INDEPENDANCE DAY)

机种 PS 厂商 FOX INTERACTIVE 类型 3DSTG 媒体 CD-ROM



大爆山!原本以为只有 SS 即时处理 3D 画面时才会有的画面缺损,居然在 PS 中也出现了!令人十分尴尬,真不知道软件编制者有没有用脑子!原本以为,"独立日"的一再推迟,将会给酷爱"I·D"的玩家一个惊喜,没想到苦心等待了那么久,居然迎来了这样的一个货色,实在是令人失望之极!与稍早一些推出的 PS 版"星球大战"相比,"独立日"确实有点差劲。

从电影改编至游戏的节目,似乎还从来没有过成功的例子,"独立日"也是如此。原因很简单:电影是一回事,游戏则是另一回事,满足观众和满足玩家是完全不同的。正因为很少有制作商注意到这一点,所以具有漂亮 CG 的游戏经常不好玩,这也是目前以 CD-ROM 为媒体的软件的一个通病。

总而言之,这是一个让人感到枯燥乏味的游戏,给 7 分还算高了一点。

——SONIC

角色:6	原创性:6
画面:8	难度:9
音乐:8	移植度:——
情节:6	投入度:6
操作性:7	总体评价:7

走啊!我们去收拾那些外太空的坏蛋!

魂之利刃(SOUL EDGE)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3DFTG 媒体 CD-ROM



是"VF3"吧?!这种说法也许有点夸张,但这真的是笔者第一次看到 PS 版"SOUL EDGE"时的内心独白。片头的动画,也许是家用游戏有史以来最出色、最令人感动的一个。看来 NAMCO 自 95 年复出之后,已经越来越锋芒毕露,快要回到其巅峰状态了!

"魂之利刃"实际上是 NAMCO 吸收了世嘉"VF"系列优点之后制作的一个对战游戏。它看上去好象是更完善一点的"斗神传",但实际上技击系统和思路完全来自于"VR 战士"。当然,由于人物是手持武器对战,情况与 VF 系列又有所不同。在这方面,"SOUL EDGE"显然还受到了"侍魂"的不少影响,但经过改进后,其效果远远超过了"侍魂"。

NAMCO 对战游戏的最大一个特点是人物中招后动作和表情的逼真,玩家完全可以体会到那种痛苦的表情和倒下的感觉。相比之下,VF 系列在这一点上就差了些。PS 出色的三维动画处理能力,也为"SOUL EDGE"增添了不少光彩(事实上,PS 主机同南梦宫街机的 SYSTEM 11 底板是完全一样的)。

这个游戏没有什么太大的缺陷。在 SS 版"东京番外地"没有推出之前,土星还没有可以与之相比美的作品。

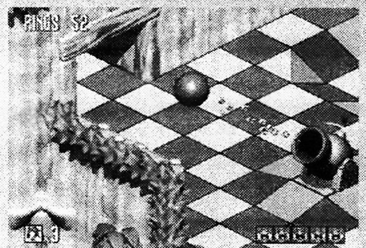
——SONIC

角色:10	原创性:7
画面:10	难度:7
音乐:10	移植度:10
情节:8	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.9

老友,有刀的时候别老乱踹呀!

索尼克 3D 弗里奇岛(SONIC 3D FLICKIES'S ISLAND)

机种 MD 厂商 SEGA 类型 ATC 容量 32M



SS 游戏的 MD 完全移植版!此话毫不夸张。除了音乐方面差一点(当然 MD 的音源不能同 CD 音乐相比)、解析度方面低一点、色彩方面灰一点之外,这个 MD 版的"SONC 3D BLASTER"比起 SS 版同名游戏简直是一模一样,甚至连 CG 动画都没有拉下!

当然这并不是说 MD 的机能有多好,只是说明了这个游戏的制作有多么不认真、有多么糟糕。SONIC 一直是世嘉的王牌节目,这次翻炒旧作,大概是因为 MD 和 SS 在美国的情况不太好,所以才匆忙推出的,总体水平令人难以恭维。

虽然号称是"3D BLASTER",但游戏中几乎没有什么真三维的场景;由于不是原班人马的作品,SONIC 系列特有的速度感、豪华感也一概全无,整个游戏缺乏足够的游戏性,而且令人头昏眼花,耳晕目眩。绝对不能和前作相比,实在令人失望之极。

SONIC 制作组已经宣布将于 97 年底推出真正的 SS 版 3D SONIC 游戏:SONIC X-TREME,但愿这个节目不要再次令人沮丧。

——KEN

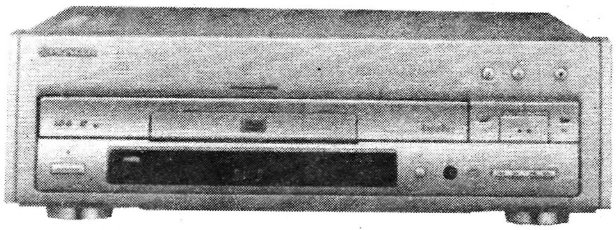
角色:8	原创性:6
画面:7	难度:6
音乐:7	移植度:9
情节:7	投入度:7
操作性:8	总体评价:7.2

MD 做出了 SS 的效果!?

科普园地

一起进入光碟年代!

DVD 将成为次次世代游戏的主要媒介!?



责编/SHADOW PHOENIX



DVD 到底是什么?

1.DVD = DIGITAL VIDEO DISC—×

2.DVD = DIGITAL VISIBLE DISC —×

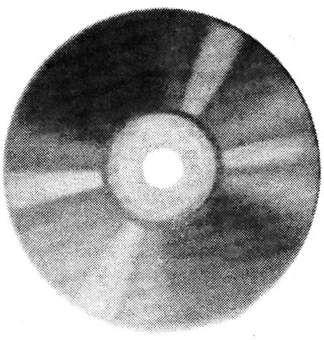
3.DVD = DIGITAL VERSATILE DISC—✓

拥有光明未来的 DVD!

今年来广泛受媒体宣传的、大家还不太了解的 DVD,它的正确名称其实就是"*DIGITAL VERSATILE DISC*",意思就是"多用途数码碟"。它是大家经常使用的光碟的其中一种,亦可以说是光碟家族之中最有潜质,在未来数年中,将会被广泛采用的一种光碟格式。但普通认为 DVD 的主要用途只会是用于 ENTERTAINMENT(娱乐)项目方面,即是音乐、电影或电脑游戏方面。但无论如何,若大多数制造商都能达成共识,采用 DVD 作为统一格式的媒体的话,不久之后,无论家庭电脑也好、音乐也好、电影也好、电脑游戏也好,都极之有可能全部以 DVD 作为媒体,到时候,大碟小碟放在一起而混乱不堪的问题,就可以省却了。

为何如此这般了得?

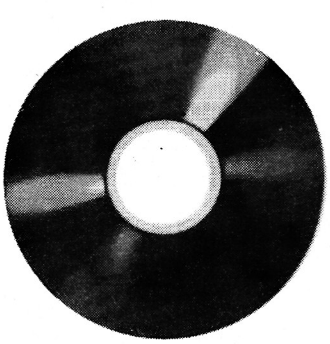
既然 DVD 如此有潜质,那么它到底有何过人之处呢?复杂的数字分析,笔者也不甚了了,当然不敢班门弄斧,只能凭个人所知,与一些对 DVD 不甚了解的读者分享。就表面来说,DVD 的大小与 CD 完全一样,但厚度却是普通 CD 的二分之一,DVD 的水平解像度高达 500 线之多,而 S-VHS 只有 400 线,就算大尺寸的 LD 亦只有 430 线,所以影像效果方面的表现,DVD 绝对是胜一筹。至于容量方面,普通播放影像的 DVD 是 4.7GB,是 CD 的 7 倍,因此,普通一款 DVD 就可足足记录一套长达 133 分钟的电影;而且在 DVD 的家族中,还有更大容量的兄弟。由此可见,若 DVD 能应用在电脑游戏方面作为媒介的话,将会是非常不得了,当然,到目前为止,还未有听闻有游戏硬件商正在开发利用 DVD 作为媒介的机种,但 DVD 的天生条件,却绝对可以胜任有余。



DVD ROM



DVD R



DVD RAM

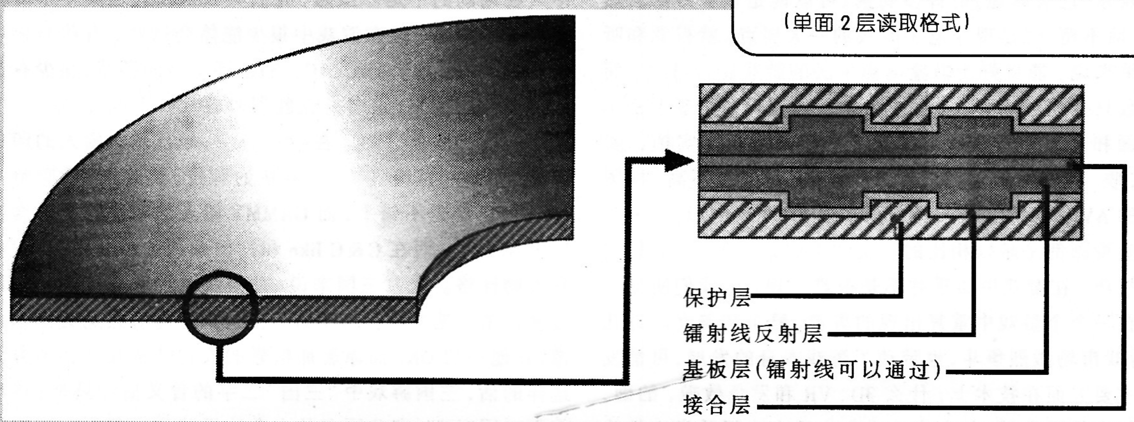
它将天下无敌!?

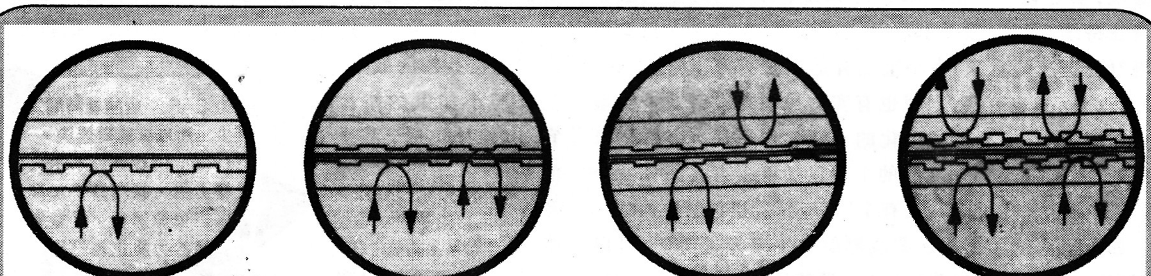
不同格式的 DVD(12cm)*的容量及用途

	单面1层读取	单面2层读取	两面1层读取	两面2层读取	记录方式	应用泛围
CD	650MB(74分)	/	/	/	播放专用	声音
DVD-VIDEO	4.76GB(133分)	9.4GB(266分)	8.5GB(240分)	17GB(480分)	播放专用	影像、声音
DVD-ROM	4.7GB	9.4GB	8.5GB	17GB	读取专用	DATA
DVD-R	3.9GB	7.8GB	/	/	记录专用	影像、声音、DATA
DVD-RAM	2.6GB	5.2GB	/	/	可以改写	影像、声音、DATA

*另有直径8cm的DVD碟规格

DVD-VIDEO及DVD-ROM的构造
(单面2层读取格式)





等待DVD的游戏光碟!

这个问题其实不仅笔者关注，相信大部分对光碟有研究的机迷都会或多或少有相同的疑问。现时DVD虽只在起步阶段，但据一个在日本某大光碟生产商工作人员所说，越来越多的商品制造商，包括游戏硬件生产商，都已开始研究利用DVD作为游戏媒介的可行性，但问题是这是否意味着将来的游戏机(次次世代机)都有可能使用同一媒介，而只是外壳不同而矣呢？就似现在的PLAYSTATION及SATURN的光碟，只是读取的程式有别，而软件却是同样的规格呢？若从容量而言，这个可能性实在无容致疑的，希望DVD可以迅速及广泛地被所有商品制造商所接受及应用，价钱不断下降，到时机迷们便可借此进入游戏机的“次次世代”了。也许过不了多久，DVD将成为游戏界的光盘主要媒介，但这中间是需要时间的。SEGA公司在4月19日发行的《VR战士3》的攻略DVD版想必已令FANS们欢呼雀跃了吧!(标题机型画面选为先锋公司出品的LD、DVD兼容机型。)



游戏制作入门(十四)

内涵,内涵!START

文/魔法师

大家好,又见面了。

现在社会上对电子游戏的谈论越来越多了,不论是褒是贬,总比没有的好。在国际上,电子游戏的地位则是越来越高,已经不仅只是儿童的类似(传统)玩具的娱乐“小丑”,而已经成为全年龄的娱乐方式,过不久,也许就会与电影、歌曲等流行娱乐方式并驾齐驱了。

因为是后起之秀,电子游戏这种娱乐方式包括了许多传统娱乐(还有其他)的许多要素,可以说是包罗万象。然而,多而不精,也是现今电子游戏的一大弱点。就视觉和听觉效果来说,能良好的借鉴电影手法的游戏屈指可数,而大多数只是在过场和片头、片尾加入与游戏本身毫不密切的动画和真人影像,然后在宣传中便大声叫“实拍,实拍!”,唉,我们玩的是游戏本身,而不是解析度不高,构图弱智的 AVI。就情节和人物刻画来说,游戏与电影、小说甚至某些漫画都是难以相比的。文学中的精彩手法,人物刻画的技巧,在游戏中似乎并不是很难实现,但我们所见的只是在一个个游戏中重复出现的勇者,酷哥和美女。近几年,游戏市场激烈争斗,也带动了游戏本身的发展,可惜发展的主要方面在技术上,什么 3D、VR 和发色数啦,的确,这些技术是要发展,但用高技术作出没有内涵的没有趣味的游戏,实在让人可惜。拿 RPG 来说,勇者与魔王的战斗一直在持续。没错,没有邪恶就没有正义,但世界上只有勇者吗?(在魔法师看来)韦小宝也有足够的实力让魔王 game over。(×马:我也有实力!我也有实力!)现在在游戏中类型化是主流,制作流行的类型化的 GAME 似乎是大多数厂家的目的,然而在类型化之后的个型化却很少有人抓住。今后的世界是个性的世界,没有个型只会平凡的被吞食掉。

如今国内的厂家插足游戏界似乎快成为时尚了。可以听到“连×××都可以作游戏”一类的话。作为国内厂家,有几大赶不上:技术赶不上国外;经验赶不上国外;钱赶不上国外。所以,重点应放在内涵上。最近,国内推出几部新游戏,听起来很好。

内涵,包括太多方面。在这里,聊一聊人物吧。

人物,是游戏中的主心骨,游戏者扮演的就是某个人物,不见得是主角(此主角的意思是在文学脚本中人物的地位,而对游戏来说,游戏者所扮演的是游戏面对的主角)比如,在 RPG 中游戏者所扮演的一名或多名主角去完成故事,而其他人物则是线人,任务是提供信息和发展情节,RPG 的人物关系就是如此,但如何安排好这些关系、如何情节溶入、如何刻画人物、则是高级的手段,这个在以后会和大家聊的。

没有性格的人物是死的。设计人物,不光要设计他(她)的形象、常用服妆、背景,还要设计与他(她)的形象、常用服妆、背景相配合的性格,还要考虑他(她)在情节中的地位和如何去表现他(她)的性格。凡是成功的 RPG,SLG 和 AVG,它的系统必然是成功的,它的情节必然是曲折复杂的,它的人物必然是深入人心的,而且经常会从中产生偶像人物。但是,在国外的偶像排行榜上,作为游戏人物出现的偶象少得要用放大镜去找,这也从一方面说明了游戏中人物刻画的不足。虽然,我们可以从设计档案中了解喜欢人物的情况,但在游戏中很少能体会这些,有些是根本没有表现。而对于 FTG、ACT、STG 等类型的游戏,很少有过人物个性的刻画,最多是在胜利时表现一下或在 DEMO 中展示一下三围什么的。在《街霸》中,桑基尔夫给人的印象还是蛮深的,讨厌气功波,爽快的背技,笑起来“噢哈哈哈……”,已经是不错了,而 GAMMY 给人的印象除了速度快就没什么了。而在 C&C like 和三国系列的游戏中,我找不到人物性格。先拿三国来说,如果将关羽和张飞的名称调过来,你会觉得没什么不好,没什么感觉,只是头像不太像,其他一切 OK。而原著那精彩的人物性格在什么地方。这样的话,三国游戏中“三国”二字的含义估计只是:你现在在三国时期,有些同名的人在这里陪你一起玩。可惜原著了。在 C&C 之类的即时策略游戏中,属下是机器,是由同一台电脑控制的,这是给我的感觉。在 C&C 的世界中,没有勇往直前的战士,没有胆小如鼠的指挥官,有的只是一个战士的 COPY。当然,C&C 和 WAR2 已经给我们带来了不小的冲击,而以后呢?靠提高同时移动块数来发展吗?

如何刻画人物呢?从画漫画和其他阅读的方面,了解和思考了一些,下面道来。

情节是体现人物性格的最佳形式,但光有情节是不够的,还要有具体的描写,在游戏中则是人像和对话,还有音乐的合成。具体的手段有几个:



▲尽管“恶魔战士”都颇具个性,但这位吸血男爵却更加“有性格”,COOL!



1、习惯。每个人都有习惯、语言、手势或衣着。习惯是很能反映人物性格的。如果从故事开始到结束角色都重复着习惯，则会给人留下深刻的印象。在游戏中，因为种种缘故，衣着一般是不更替的，所以角色服妆（的设计）是专门反映人物性格的，大家常见的：RYU 的白衣和 KEN 的红装，防守和进攻，连攻击习惯都体现出来了。在《心跳纪念品》中，每次和女孩约会对方都会有不同的装妆，然而特征妆是不变的，象藤崎诗织的发夹，片桐彩子的“超级发型”。而且，在普通场景中，遇到女孩时都会有不同的 BGM，都是性格音乐。熟悉之后，只用听音乐就可以知道是谁出场了。这就是 KONAMI 的实力吧，难怪在诸多美少女 GAME 中唯有《心跳纪念品》红得如此。语言的“鬼”力是无穷的。记得在 TV 版的《MACROSS》第三部中有句台词给我了很大启示：“希望我能成为你的骄傲，就象你是我的骄傲”，运用重复加倒置，很不错的感觉。口头禅，习惯手势的力量（指刻画人物）是 Super 的，但不要运用过多，试想有个 RPG，每个人说话之前都有自己的一句口头禅要说，什么感觉？技巧的运用要灵活，不要反复在不同人物上使用同一技巧。

2、矛盾和冲突。小学时就学过的，没有矛盾和冲突象白开水，无味道。而且每个冲突，正是表现每个人物性格的最佳时机，将每个人物面对危机时的真实心理表现出来吧，那是精彩的，在那样的游戏中，才不是千人一面的。

3、人无完人。在游戏中大多数人物都是极端的，要么是完美的英雄，要么是不
鬼。而现实中呢？不是这样
尽力展现自己的优点，尽
缺点，但缺点总会被别人
中也是一样，应该在附合人
缺点，魔鬼也会有一些优点
点的英雄和有了优点的魔鬼
肉（好象初中语文老师老用这个词）。

4、万能的死。万能的死？没错。什么时候人物给你的印象最深？不是在爱情的甜蜜中，也不是在奋力对敌时，而是在他（她）死的时候。当然，要有节制，主要人物都死了，你玩谁？比如《仙剑奇侠传》，女主角的死所带来的震动，不必多说了吧。于是，某人物的死是让其升华的最佳方式。你可以将他（她）的死安排的轰轰烈烈或情意绵绵，得到的效果是……。不过，要处理好环境和方式，要作成《魔神战记Ⅱ》结尾处那女子的死可谓无意义了，还让人有一头雾水的感觉。对了，前不久《FF Ⅶ》中的女主角的死真可谓在“FF FANS”们中掀起了一股“复活”风潮啊！

好了，关于内涵中人物刻画讲了一些，就到这里吧。

再见，下月同一时间，请继续观赏。

（鉴于篇幅有限，图片方面只刊登三位颇具“内涵”的酷哥（叔）形象。）

责编/SHADOW PHOENIX



▲选自《SNK 原画设定集》（真侍魂群雄汇聚）

秘技天地 方偏技秘

主持人：风马

MJ JI TIAN DI

ARC/SS METAL SLUG FP 5

第六关的隐藏加分：潜艇靠岸后不要上岸，而是跳进水里，向海中走就会得到加分。

广西梧州 李震

ARC/SS METAL SLUG FP 5

人质的补充：今年第二期中曾刊登过人质的解救地点及方法，但仍不全面，下面是一些补充：第四关，在本关一开头应在原地不停地向前面的敌人射击，等到 54 秒时会有一架敌机出现，同时带来三个人质。接着上坦克后到大厅的第一个楼梯上方向上打会掉下 3 个人质。在这里要注意下方的炮兵和敢死队的前后夹攻。到一个斜坡处，上面有 2 个炮台，下面有一个炮台，正下方的小屋里有一个人质。救了这个人质后把枪头对正左下方处猛打，到 36 秒时就向后打会有两个人质。在此有时会出现敌机，所以一定要小心。到关底处时走上面的路，用坦克堵住敌车不能前进后，蹲下猛扔手榴弹会炸出 3 个人质。接着到最左上边处，也是蹲下猛扔手榴弹，当下面的敌车被消灭后，就会自动跳出坦克。在上面断木处落下来就向左下方猛扔手榴弹又会炸出 3 个人质。本关人质救满为 24 人；第六关：开头向上方的树开枪救下一个人质，接着向前面的木桥慢慢走移动画面，走到倒数第 8 条木时向后猛打会有 4 个人质。消灭坦克后向上方石头开枪会有 1 个人质。后面关底会不时掉下人质。若不算关底从天而降的人质，则全关有 18 个人质。

广西桂平 黄韦源

ARC '96格斗之王 FP 8

必胜无赖法：在对 COM 时且我方体力高于 COM 方，COM 方如用大跳跃或对空技时出现空当的话，我方可从对手下面一直前冲至边上，这时我方和 COM 方面朝一个方向。这样的话，COM 方就会"呆"在原地一动不动。只要一直保持前冲，到时就会不战而胜。

河南平顶山 叶欣

ARC 饿狼传说 REAL BOUT FP 4

各人物的连招：

连招级别	费血威力	难度系数	成功率
C 级	较小	2	100%
B 级	较强	6	80%
A 级	很强	8	60%
S 级	极强	4	90%
SS 级	最强	9	10%

特瑞：(跳跃)C · ↓ · B · B · ↓(蓄)↑A(C 级)
三线攻击：D · ↓↙←A · ↓↙←B · →↓↘(B 级)
站立：C · ↓↙←B · B · B · ↓↙←A · ↓↙←B · B · →↓↘B (SS 级)
三线攻击：D · ↓↙←↙↓↘→B＋C(S · Power)或 C(P · Power) (S 级)
安迪：(近身)A · B · C · ↓C(对地攻击)(C 级)
C · C · C · C · C · D · ↙→C · ↙→C (A 级)
东丈：(跳跃)C · →C · ↓↙←B · →↓↘B (A 级)
不知火舞：(跳跃)C · →C · →↙→B＋C(S.Power)或 C (S 级)
A · A · A · ↓↙←A (C 级)
(跳跃)C · ↓A · A · A · ↓B→↙→B＋C(S · Power)或 C (S 级)
鲍伯：C · C · C · C · ↑C C 级
(跳跃) C · →C · C · C · C→←↙↓↘→B＋C(S · Power) 或 C (P · Power) SS 级
三线攻击：D · →←↙↓↘→B＋C(S · Power) (A 级)
达克：A · A · B · B · C · ↓C(对地攻击) (C 级)
A · B · ←C · →↓↘B (B 级)
(跳跃)C · (在空中)↓↘→A · A · B · C · D · ↓↘→A (A 级)
↓↙←B · (如挡住) · ←↙↓↘→×2 · C(P · Power) (SS 级)
三线攻击：D · ↓↘→A C 级
佛朗哥：A · C · C · C · C · D · ↓↘→B (A 级)
(跳跃)C · →C · ↙→C(重复三次)↓C (SS 级)
洪武：(三线攻击)D · ↓↙←↙→B＋C(S · Power)(S 级)(若面对障碍物太近，勿用此招)
(跳跃)C · →C · ↓↙←↙↓↘→C(P · Power) (S 级)
金家藩：A · A · A · A · B · B · C · C · C (C 级)
↓A · A · A · B · ↓(蓄)↑B · ↓B (B 级)
(跳跃)C · →C · ↓↙←↙↓↘→C(P · Power) (S 级)
三线攻击：D · ↓↙←C (C 级)
望月双角：(跳跃)C · →C · C · C · C · A · A · A (B 级)
(跳跃)C · →C · C · C · C · →←→C · ↓C(对地攻击) (A 级)
(跳跃)C · →C · C · C · C · ↓↙←↙↓↘→C(P · Power) (SS 级)
三线攻击：D · →←←C (C 级)
玛莉：(跳跃)C · →C · C · ↙→B · ↙→B (A 级)
三线攻击：D · ↙→B · ↙→B (C 级)
A · A · B · B · →↓↘B · →↓↘B (B 级)
山崎龙二：(跳跃)C · →C · →↙→A · ↓C(对地攻击) (B 级)
A · C · C · C · →↙→C · ↓C(对地攻击) (A 级)
三线攻击：D · →↙→C · ↓C(对地攻击) (C 级)
吉斯：(究极连招)A · C · C · C · →↘↓↙←→A · A · B · C · C · C · B · C←↓↙C (SS 级)
(究极连招)改：A · C · C · C · →↘↓↙←→A · A · B · C · C · C · B · C · →C · ↓C(对地攻击) (SS 级)
A · →C · C · C · C · ↓C(对地攻击)

达克隐藏超必杀：↓↓A＋B(达克之舞)后→←→C(P · Power) (S 级)

四川达川 SUPER QZP

ARC 风云默示录 2 FP 5

选用 BOSS 法：在选人画面上将光标停在马面上，顺时针移至牛头身上，按住 D 键再逆时针转一圈回到牛头上；这时停在牛头按上即为 BOSS 乌鸦，停在(影)狮子王上按上即为 BOSS 真 · 狮子王；再按一次上即复原。

乌鸦必杀

阳炎拳：A 键连打
阳炎脚：B 键连打
冰柱：↓↑＋A
豪炎弹：→↓↘＋A · B · C
镰鼬：↙＋B
三日月：↓↘→＋C(可空中)
无道水流波：→↘↓↙←＋B
当身：↓↘→＋A
无道轮轮爪：↓↙←＋向墙壁跳←＋C
绝技：→↘↓↙←→＋A

真 · 狮王必杀

梦魇：←↙↓↘→＋A(自动追加)
兽王轰击：↓↙←＋A

兽王上勾拳：→↓↘+A
切地斩：↓↘→+C
沉默风暴：→↘↓↙←+C
真兽王风轮剑：↓↑+C
飞燕脚：↓↙←+B
绝技：①三勾拳→↘↓↙←→+A
②真兽王金刚拳：→↘↓↙←→+A

真兽王19连击：空中B·B·B·↙B·↙B·↓↙←+A·↓↘→+C

武汉汉口 黄勇

ARC/PS 铁拳2 FP 4

部分人物的第二种十连击：《'96格斗天书》刊登了本游戏中的人物十连技，经笔者屡次探索，总结了几位著名人物的第二种十连技。

风间准：下蹲站起时，右拳、左拳、左拳、左拳、右拳、左拳、右脚、左脚、左脚+右脚、左脚+右脚

吉光：右脚、右脚、右拳、☆右拳、右脚、右脚、左拳、左拳、左拳、左拳

妮娜：左拳、右拳、左拳、右拳、左脚、左脚、右拳、左拳、右脚、左脚

三岛平八：↘左脚、右拳、右拳、☆右脚、右脚、左拳、右拳、左拳、右拳、左拳(左拳、左脚、左拳、右拳、左拳)

保罗：左拳、右拳、左脚、左拳、右脚、☆右拳、左拳、右脚、右拳、左拳

King：左拳、右拳、左拳、左拳、左脚、左脚、右脚、右脚、左拳、左脚

米歇尔：左拳、右拳、右拳、☆左拳、左脚、左脚、右拳、左脚、右拳、左拳(左拳、右脚、左脚)

白头山：右脚、左脚、左脚、右脚、☆左脚、左脚、左脚、左脚、右脚、左脚

洛：↘(一直不放)左拳、左脚、右拳、右拳、左脚、左脚、左脚、左脚、右脚、右脚

如果将洛的第一种十连技的前四式与第二种十连技的后六式相连则派生出第三种十连技；如将第二种十连技的前四式与第一种十连技的后六式相连则派生出第四种十连技。(注：以上标有☆处为稍停片刻)

四川自贡 王静

SS 异灵 FP 5

100%命中率：游戏中，异灵是看不见的，击中异灵则全靠V.P.S的报警声，然而在V.P.S急促报警声时拔枪积蓄能量常常会错过发射时机而"GAME OVER"。正确的做法是在V.P.S急促啸叫之后听到异灵的一声吼叫时按A键积蓄能量，再听到短促的笛声报警后发射则命中率达百分之百，此技在游戏后半段将起十分重要之作用！

上海 刘清

SS 神凰拳 FP 5

使用三大关底BOSS：在选人画面时，首先把光标移到SYUTEN(酒天童子)处，紧按START键，再同时按下A.X键便可选出BEHEMOTH。把光标移到BENTEN(福神·弁财天)处，用以上方法便可选出EELIS了。只要再把光标移到SUSANO(破坏神·苏山傲)处，再用同样的方法便可选出最终BOSS LUCIFER了。各人物还可以在选人时同时按下B.Y键或C.Z键或X.Y键……选择各人物的颜色，每人大约有4、5种。

广东肇庆 欧新怡

SS 世嘉拉力 加强版 FP 5

使用隐藏赛车STRATOS：在MODE SELECT画面时依顺序输入X.Y.Z.Y.X即可。

使用隐藏赛道LAKE SIDE：在MODE SELECT画面时，将光标移到TIME ATTACK这项之上，再紧按X.Y键进入这个模式，便可使用这条隐藏赛道了。注：以上两条秘技可同时输入。

广东肇庆 欧新怡

SS 三国志英杰传 FP 4

金钱无限法：在道具店中购买任一件道具并用C键决定后，会进入将该道具交给哪个武将的画面；这时将光标指向任何一人，并按一个A键，就会切出一个该武将持物的显示画面；这时每按一次C键，该画面便会多出一个刚才所购的宝物，多按几次使道具装满八件，再按B键退出，就会发现金钱增加了。

升级法：只要在任一关中，打败部分敌人，不完成过关条件，选"全军撤退"；反复打这一关能获得许多经验值。

湖南津市 刘文波

SS DAYTONA USA 巡回版 FP 7

相反方向的赛道上行驶：在选择模式画面时，紧按X.Y.Z三键，再用C键来决定赛道和赛车便可在逆方向的赛道上行驶了。对战(2P)模式这秘技亦可使用。

广东肇庆 欧新怡

SFC 皇家骑士团2 FP 5

迷你游戏：先玩至第四章，再将主角移动到任何城、町中，然后在地图画面选择"ウォーレン日记"一栏，进入后将游标指在"その他"，静待十分钟，这时便会弹出一句ウォーレン所说的话，意为"很闷吗？不如玩一个游戏吧？"选择"はい"。之后又回到地图画面(自动)，这时便开始计时，玩法很简单，只须在任一处进入该处地图，从密密麻麻的各个角色中找出ウォーレン(按A一下)，便完成，可以保留最好成绩。以后均可在"その他"中选"游戏？"一栏便可继续。

广州 何君琦

马语：何君琦，我对你认真严谨的作风表示敬佩，希望你能常投稿！

SFC 圣龙传说 FP 4

快速育龙法：《圣》游戏中的龙各种属性(火、水、雷等)及各种能力是由一些宝物及特定的药来提升的，常规提升较慢，而且耗费大量金钱，按以下方法就可省时省钱地养出您满意的龙：在第六章一开始，先在我方战舰的指挥室里对话，待故事情节发展完毕，只剩下育龙、出击二件事之时(注意此之前不要买任何道具，而且前五章最好也节约些资金)，到舰船中厅，出现两个门，去左边那个房间；绕到左下角的房间就会有一个士兵在走动，上前对话可买到几种药物，非常便宜，最好每种都买99件(因为各种药属性不一，如第一种可加雷，第二种可加火等)；然后去专门喂一条龙，把所有属性加满至极限，若还有其它项未满，可再回到那儿再买；另外在那间房的上一间墙边有一个水手，他的药也可以将剩下某项值加满，但稍贵些。如此重复待龙都培育满意之后，每条龙都再吃20个异常回复药即可将所有？和？？一并消为零。这样，花很少的钱就可培育出圣或暗属性的最强之龙了。注：此技需一些资金，可由前面积累或卖道具获得，而且只要在我方战舰内活动，每章一段都可买到此药。

江西新余 盛晓波

FC 恶魔城Ⅱ FP 4

过关宝物水晶珠：过关的宝物是水晶珠，水晶珠要升级才有用，而升级的方法是：在开始的城市向右走，过一山洞到岔路向上走，就会到一个城市，在城市中会见到一个与众不同的男人，与他交谈后，白水晶就会被换成蓝水晶；然后往原路走，走过死亡之河后到第一个城市，城市也有一个与众不同的男人，与他交谈后，蓝水晶会换成红水晶。升级后的水晶珠可找到三条秘道，注意水晶珠升级一定要是白色→蓝色→红色。秘道一：从开始城市向右走，过一山洞到岔路后向下走，又过一山洞后会是一条河，使用蓝水晶(或红水晶)向河跪一会儿，画面就会向下移，就可进入水下鬼城；秘道二：从开始城市向左走，到岔路向上走，尽头是一座大山，拿着红水晶在大山前最上几块石头向大山跪一会儿，就会有一股龙卷风将主角西蒙带过大山，进入另一条道路；秘道三：在另一条道路向左走，有一条大河，同样拿着红水晶向大河跪一会儿，画面就会向下移，从而进入另一条路。另外还有一条更隐闭的道路，升级了的水晶珠也找不出。找的方法是：从水下鬼城得到吸血鬼的心脏，然后到死亡之河河边。将心脏给撑船人看，船家就会带西蒙到另一个河岸。上岸后往左走，尽头会有一个人，与他交谈后会得到一颗钻石，但钻石威力取决于西蒙的经验等级。

广西梧州 李震

FC 恶魔城Ⅱ FP 7

不同的结局画面：以游戏中的时间为准，用不超10天的时间打穿游戏，将会看到另一结束画面。

山西太原 牛永刚

FC 蝙蝠侠Ⅱ FP 7

选关密码：

1—1:L P R Z	1—2:M D R R
2—1:N M L L	2—2:N W K L
3—1:L G Z Q	3—2:G P T W
4—1:G N X F	4—2:K H C N
5—1:Q G V N	5—2:W B Z T
6—1:F F H G	6—2:C K Q G
7—1:G P Z T	

黑龙江大庆 刘雨琴

GB 队长翼(天使之翼) FP 7

选关密码：二、りりたえむ　じけじわざ　くか

三、ゆりたるよ　ふあのけす　くえいかあ　たわぼぼの

四、りだけるに　もむでわげ　くぶすかげ　あむかぼに

五、たたまくつ　ゆてじわざ　すたのかむ　かてすわわ

六、たいげえて　もまるけせ　けえるかで　えわざわざ

七、せいかげゆ　ゆいげむゆ　けぶざかげ　くけよたで

八、けつぢにか　るまだのじ　でにせくあ
　　でのじあに　にもむほそ　ふまる

九、けよふにわ　ぶだりわか　でえにえわ
　　けのでたに　だもいぢそ　せその

十、るえあくえ　ぶいよりむ　じのてくや
　　いりむかえ　せぶゆたた　ぼふわ

十一、けくるえく　げてやそつ　じたふくわ
　　もそつかそ　てぶむあり　かふよ

十二、もするする　ぢくせそた　るるわせぢ
　　ざだだえあ　ぢぢあくの　ざゆか

十三、えそのけむ　ざわそあで　げだえけむ
　　りまでくあ　かげせけだ　せゆせ

十四、のじたけや　むむふあだ　ざだのてわ
　　よまだすあ　くぼげでだ　ぼぶい

上海 孙文凌

GB 阿雷沙Ⅲ FP 4

隐藏剧情：在游戏刚开始的**ハロハロ**村右上角的**サントス**寺院中，有一个后门。门口有两个人拦着不让进入，这时站在右边的那个守门人的身前记录一下，再读取出来，即可发现那个守门人不见了，如此便可进入后门中的“?”版面，里面的敌人和BOSS十分强悍，笔者就算拥有ARETHA2等超级道具也无法取胜。

湖南长沙（那个字打不出来的）杜冲

GB WARIO BLAST FP 7

选关密码：

第一关	第二关	第三关	第四关
①4696	①9185	①8401	①4152
②7006	②4610	②8264	②3451
③8774	③2630	③0173	③4312
④5141	④3569	④2828	④0874

第五关	第六关	第七关	第八关
①1909	①3614	①1884	①5814
②5010	②0610	②7702	②8136
③2904	③9867	③6925	③0390
④1726	④9618	④7110	④3158

山东兖州 年纪15岁玩龄10年的老电玩迷 莫自群

马语：欢迎本栏目的投稿者，在自己的名字前加上莫玩友写的这一类词组，反正地方空着也是空着——上面是一句大白话。

GB 第二次超级机器人大战G FP 6

复制战机：通过第一话后，将**ウッリ**的战机V**ガンダム**和**アムロ**的战机**ガンダム**互换。但按剧情，**ウッリ**仍会驾驶V**ガンダム**出现。刚过关还没什么变化，再多打几关就会发现多出一驾无人驾驶的V**ガンダム**，而**ウッリ**仍驾驶他的V**ガンダム**。因我重玩没多久，不过，大概以后碰到类似情况或许也可以吧。如兜甲儿或**ドモン**，请玩家自己去“复制”了。

上海 何敏

GB 魔法骑士2 FP 5

魔塔之6、7层通过法：6F:拿到所有宝物，并且调查墙上两则过层告示。来到最右下方机关房内，门口的机关先不要碰，进入有三个机关的地方，依次拉动右边的机关三下，左边的一下，中间的两下，再拉一下门口的那个机关(可能要重复一次拉机关过程)，过层大门就会敞开。7F:本层任务是推各种图案的方块。正确的次序是把方块都呈一直线排列在右面，方块由上至下(“上”指离门近的方向)，依次为心形图案方块，星形图案方块，圆形图案方块，方形图案方块，月牙形图案方块和三角形图案的方块。

苏州 张青

GB ONI-V隐忍的继承者 FP 5

将BOSS变为道具：首先在游戏后期，主角把道具给回小神社时，女战士会学得一种把敌人变为道具的魔法(详见96年第11期)。在**へらい**村和魔女战斗时，让她不断使用此魔法，一般都可得到道具**かすていら**(笔者曾试过五次，均成功)。此道具可用来交换物品，在得到第三位战士最强武器十字架的那场战斗中，效仿上法可得到一个移动道具(位于道具栏中的第一个)，利用它可以移动到地图上的城镇和村子的边上。

广州 李健锋

GB 鬼族的继承者 FP 7

省去开始时的剧情介绍：在标题画面时，将光标对准开始新游戏的位置，连按32次SELECT键，听到一声响后按A键开始，可以省去开始时的剧情介绍。(此技为征解97年第1期疑问)

忍者的两次攻击：忍者**てんちまる**有一种消耗MP120的法术，可使忍者在一回合内连续攻击两次。此招用来对付BOSS最为有效。

广州 李健锋

GB 女神转生外传Ⅱ FP 4

隐藏的山洞：此游戏中隐藏着一些山洞，第一个在第二块大陆**みなと**村左上角尽头处；第二个在**シドン**村右边靠河口处；第三个在**リェカオン**左下角，里面有蛋和防具；第四个在其右边河中小岛中间，里面有两年武器和两件防具；第五个在魔王宫右下几棵树中间(第六棵?)。

学得ムーンライト魔法：从**サルーン**村向下走，过桥向上走到尽头处，如果此时为月14—月17(行走时调出指令可看到，战斗时亦可看到)会出现一城堡，入内干掉一个家伙后，主角即可修得此魔法。

物品的特殊功能：战斗中，一些武器和防具当作物品使用时可发挥特殊作用，如**エグスのふく**可吸取对方MP，**ゼーレメイル**可提高我方攻击力(实际上是提高力量)。

攻关妙法：此游戏在野外行走时会有月的圆缺循环，一旦进入村子或山洞则月不变。经研究发现，主角们的攻击力在月15左右为最大，所以入山洞前最好等到月15再进入，这将有利于战斗。

广州 李健锋

马语：李健锋，谢谢你对本栏目的支持，对你提出的意见，我衷心感谢！你所说的关于秘技抄袭的问题，确实是个令人感到遗憾的事情。无论有这类行为的玩友出于什么目的，总是对其他的玩友及付出辛勤汗水的作者与编者的不尊重。前几天，我收到了江西南昌的魏竞玩友的来信，指出今年第四期杂志中广西靖西黄一哲所提供的两条秘技是抄袭之作。我想，不如今后让玩友们对此来进行监督，凡指出本刊中那条秘技为抄袭之作者，将给予一期赠刊，那抄袭之人的名字将在杂志中公布。以此来杜绝这类不劳而获的行为。而李健锋和魏竞玩友将各获赠刊一本。

MD 红色地带 FP 7

巧打最终关底：在打最终关底时，他经常左飞右飞很讨厌，你可以站在房间中的弹药箱或医药箱上，他便奈何不了你，而你可以站在那儿将其击败。

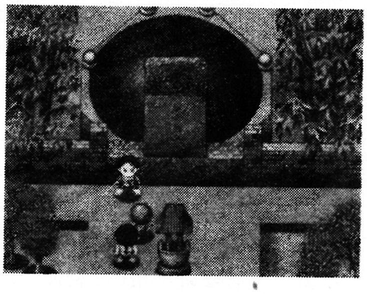
湖南长沙 疯狂玩家 贺明+方乐

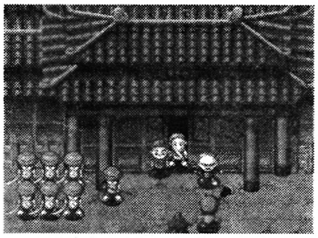
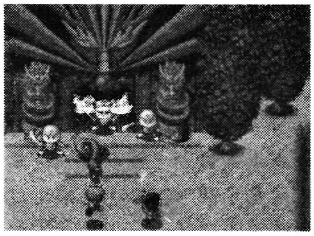
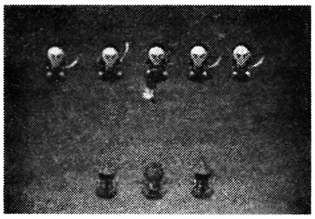


不吐不快

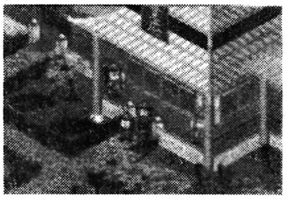
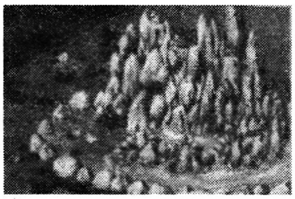
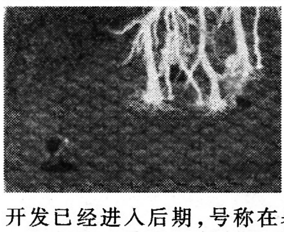
也许现在说《剑侠情缘》和《血狮》已经有点儿晚了，但是不说说它们的话，心里实在是不爽。先说《剑侠》吧。大家都拿它和《仙剑》做比较，但在笔者眼中它实际只是一个想学《新蜀山剑侠》都没能学象的游戏，根本不配与《仙剑》相提并论。曾经看到有某些资深评论作家在某媒体上发表“《剑侠》在各方面远超《仙剑》”的文章，笔者不禁有些震惊，多么“清新，脱俗的”另类审美观呀！看看它的画面，320×200 256色，从头玩到尾，满眼土黄色，看起来还不如16色。看看人物的头像，大小个头参差不齐，许多是用女影星的照片直接扫瞄修改而成。看看迷宫的设计，在此游戏设计的初期，该游戏的策划曾经声称《剑侠》中不会有所谓的迷宫，但在最后的版本中我们还是见到了迷宫，一些设计得莫名其妙的简单迷宫，的确有别于与我们通常所理解的那种迷宫。看看它的战斗规则，不知游戏策划是怎么想到的，把传统的随机步数遇敌改为随机时间遇敌，搞得原地不动都有仗打，真是守株待敌人，天上掉敌人了。看看程序，Bugs无数，随时可能出现的花屏死机对于玩家来说比最终Boss还可怕。采用高品质的CD音源作游戏的BGM的确很好，可是如果故意揣进一大捆改得面目全非的中国民歌古乐，把一个原本只有几十兆的游戏楞打成一个双CD的胖子就没有什么意思了。听说《剑侠》制作组在游戏发行后还搞了一个《剑侠》音乐会，笔者只想问一句：“至于这么夸张吗？”看起来《剑侠》几乎一无是处，千万不要这么想，它在中国电脑游戏史上有着举足轻重的地位。它是国内第一个成品RPG，国内第一个双CD游戏，国内第 一个采用真人演唱的歌曲做游戏主题歌的游戏，国内第一个吹的与实际上的差得最远的游戏。再来说说《血狮》(以下简称《BL》)。《BL》可以说是国产游戏史上最具神秘感的游戏，在游戏发行前数个月，国内游戏圈就笼罩在神秘的《BL》的阴影下。什么“即使是最挑剔的玩家也会喜欢”，什么“游戏引擎采用国外某大公司的”，什么“为了防止盗版，绝对没有试玩版”。终于在“五一”节前夕，《BL》那异常神秘的面纱被揭了下来。笔者与同事拿到《BL》后在公司内数台电脑上试安装或试玩均告失败。最后，经过数个小时的反复尝试，终于可以玩了。游戏开始后，我们除了试图让小人儿们做些合情合理的事情，剩下的只有抱怨游戏的差劲了。这些小人儿们真是倔，让他们打东边，他们非要打西边，让他们打西边 .... 西边什么都没有呀，怎么打。好不容易才把他们调到了正确的位置，也就是他们最爱攻击的方向上有了一个坦克。这时奇迹发生了，敌人的坦克开始不断的变化，一会儿炮座变成了另一辆坦克，一会和我方的坦克相互重叠，一会儿干脆变成和我方一样的颜色。光顾着进攻敌人的坦克，不小心让几个敌人的小人儿溜了过来，我们立即决定调遣我方坦克前去碾轧。不一会儿我们才发现这样做实在是太天真了，这些小人儿根本就是怎么碾都碾不死的。还是省省力气去打坦克吧。经过一番努力，敌人的那辆坦克终于被打得不成样了，这时，死机了。屋子里没有人说话，只有电脑启动时监测内存的声音。看着笔者操作完“deltree/y blood”的命令，大家立刻作鸟兽散，夜很深了，还是洗洗睡吧。这之后，我们理解了《BL》没有试玩版的真正含义。《剑侠》与《BL》无疑使国产游戏厂商刚刚在玩家们心中建立的那一点点信心大受打击。其实《剑侠》如果没有经过某些人那种露骨的吹捧也没有什么，坏就坏在那些吹捧和西山居过份的自我包装上了。而《BL》，给笔者的感觉根本就是几个对游戏没有理解的程序员加上美工(由于对于《BL》的接触只有十几分钟，所以根本没有感到策划的存在)，为了赶赶游戏制作潮，攒出的这么一个东西。笔者甚至怀疑《BL》在上市前是否经过过测试。以这样的实力，我们很难想象出尚洋的下一个作品《烈火文明》会是什么样子。也许读者会问在杂志上公开批评某些国产游戏是否合适。国产游戏现在已经进入成长阶段，不再是禁不起风雨的萌芽，谎言般的评论与广告只会让国产游戏长成一个坏孩子，受害的不仅是消费者，还有其他的厂商。那么这样的批评如果影响了制作公司的销售业绩怎么办。想想看，如果这样的制作也能获得大丰收，那么下个收获季节各位吃到的果子只会更酸不会更甜。

简单地把牢骚发完了，让我们开始上正菜吧。以前游戏公司之间互捌苗头的事情也见过一些，不过象欢乐盒与智冠这次这样的还没有见过。前些日子各自为自己制作的《天龙八部》打牌子，都说自己的《天龙八部》是正宗的。现在欢乐盒的《天》已经上市，而智冠的《天》还在“即将上市”中，不过孰优孰劣玩家心中已经自有分晓了。一波未平，一波又起，两家公司目前又在同时开发《鹿鼎记》系列

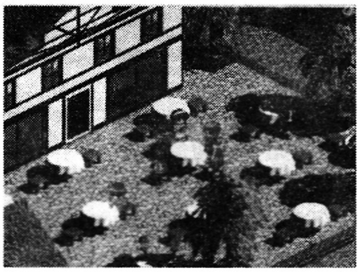
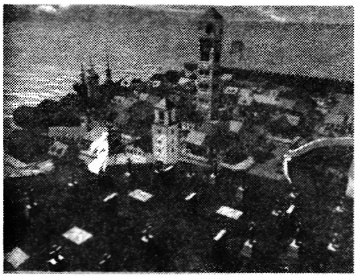
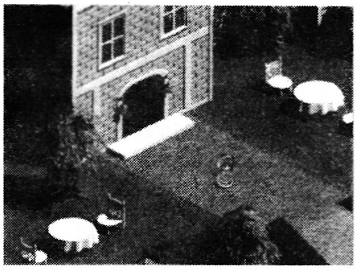


的游戏。大家一定还记得两年前智冠那个耗时约两年才制作出来的《鹿鼎记－皇城争霸》吧，当时在玩家中间也引起了不小的反响。时隔两年，原制作组在经过《烈焰钢狼传》《魔岛大富翁》两个游戏的制作，已经积累了一定的经验，开始制作《鹿鼎记 2－权倾天下》（以下简称《鹿 2》）。《鹿 2》可以说是智冠第一次在金庸系列游戏上履行诺言，继续开发续作，以前的《射雕英雄传》和《笑傲江湖》的续作看来是没什么戏了。这次《鹿 2 》的故事是接续了一代的故事，从韦小宝找到出家了的顺治开始，到与七个老婆一起过着幸福的生活结束（纯粹为了介绍剧情，无宣扬一夫多妻之意）。游戏中的人物仍是采用 Q 版，不过因为画面提升到了 640×480 的解析度，造型看起来比以前更可爱了，而且据说连人物的表情都能看得清。不过笔者在此有点担心，智冠近期很多高解析游戏的显示驱动程序搞得都不是很好，经常会有画面乱掉的事情发生，一个好游戏如果有这样的毛病，实在是刹风景。《鹿 2 》的战斗由一代的左右对立式改为正视角敌我两排的方式，虽然没有什么特色，但至少脱俗了（笔者现在已经认定对角线式的战斗方式就是大俗套了）。《鹿 2》目前的

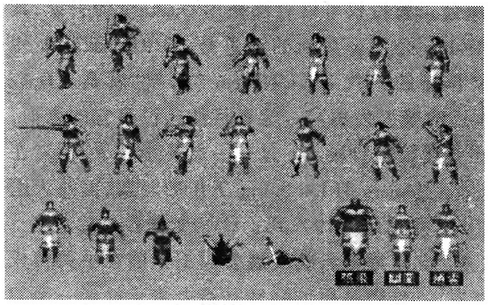





开发已经进入后期，号称在暑假就能上市了。这是不是另一个漫长等待呢？欢乐盒的游戏的特点在于加入大量的低品质 AVI（不是说 AVI 的内容品质低，而是说这些采用高压缩比的 AVI 效果很差），《鹿》中同样也大量加入了由周星驰主演的《神龙教》的电影片段，至于这次会不会还象以前那么糙就不知道了。游戏人物也是采用 Q 版造型，从开发画面上来看还是不错的，就怕实际上不是这样。战斗还是时下最最俗的对角线式。说实在的，欢乐盒公司到目前为止，除了代理发行的游戏外，自己制作的游戏还真没有什么不错的，单靠截取电影片段来吸引玩家也不是什么好办法，提高制作组的素质才是解决问题的根本方法。

《神奇传说》大家玩得如何了？是不是为其出色的美工而感到惊叹？这里告诉大家一个消息，《神奇传说 2 》就快要上市了。这些游戏厂商也真是过份，游戏一个劲儿的出啊出的，一点也不考虑玩家是不是接受得过来。《神奇传说 2 》的故事发生在一代结束的八年后，小女孩卡玲已经长成一名美丽的少女了。她和她的一群同伴们，为了一个什么什么的伟大目的，开始了她们的大冒险。基本上《神 2》采用的游戏引擎与一代是一样的，画面是 640×480 256 色，还要 DirectX 的支持，不过由于剧情不同了，所以场景的风格与前作有很大的不同，城市里的战斗会比较多一点了。说起来也真是遗憾，象《神奇传说》系列这样好的游戏，大陆竟然没有一家公司想到去代理。其实 TGL 公司已经发行了《神奇传说》的繁体中文版，大陆的代理公司只要将其简体化一下就可以了。

安峻这家公司大家可能没有听说过吧，笔者也是根本想不起来他们作过什么。不过如果这家公司目前正在制作的《三国志－蜀汉英雄传》能获得成功的话，那么以后大家就都会记得它了。这个游戏号称是 3D 动作 RPG ，采用第三人称视角（说到第 X 人称视角的说法，笔者与同事发现一件有趣的事，大家都是说第一人称视角和第三人称视角，那么有没有第二人称视角，又会是什么样的呢？），所有的角色都是用 3DS 制作出来的，而且是 640×480 256 色的画面。游戏还支持网络连线作战功能，一共支持四名玩家

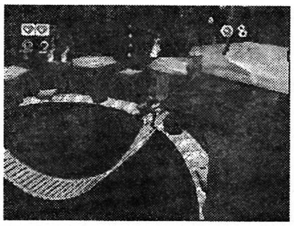


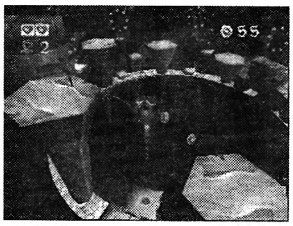
同时游戏。玩家扮演的角色就是三国演义中蜀国的名将们。不同



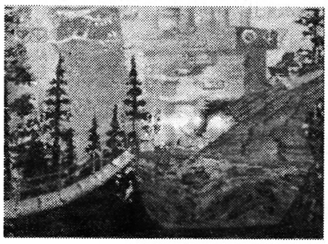
的角色都有不同的优点，如张飞的防御力比较强，关羽的攻击力比较强，可以让他们俩走在前面。孔明则可以充当法师，站在稍后面的位置，为同伴们施法补血。赵云行动敏捷擅长快攻，黄忠的弓箭射程远适合远攻。玩家们要从这些人物中选出几名来组成一个队伍，前去过关斩将，完成任务。听起来很神奇是吧，其实也不神奇，制作组不过是把《Diablo》里的人物与环境换成了三国的故事，关，张，赵替代了武士，孔明接了魔法师的位，黄忠也就是相当于那个女流浪汉，是吧，呵呵。虽说《蜀》在创作理念上有点模仿《Diablo》，但是把故事换成了大家非常熟悉的三国人物，也未尝不是件好事。希望制作组能够把这个游戏做好。

《Pandemonium 》是一个同时拥有 SS，PS，PC 三个平台版本的 3D 动作游戏，其画面的华丽度绝不亚于 N64 的《超级玛里奥 64》和 SS 的《飞天幽梦》。游戏中的所有场景都是由 3D 即时运算而成，贴图漂亮细腻，让玩家彻底置身于

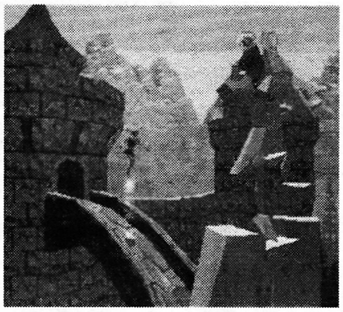


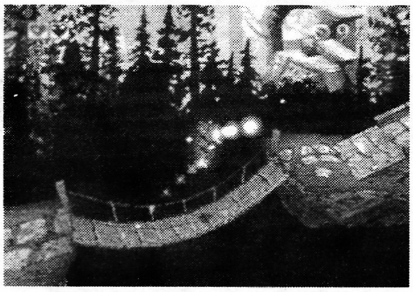


一个虚幻神秘的环境之中。另外值得夸奖的是游戏中视角镜头的动用，十分的恰到好处，往往从最佳的角度去拍摄玩家的动作。如在笔者拿到的 demo 版中，女主角飞奔上一



段木吊桥的镜头就非常好看。不过这个游戏对机器的要求也蛮高的，大概 Pentium 100 以下的机器跑起来会非常不爽。笔者曾经在一台 Pentium 75 上测试，速度慢且不说，还会发生指令延迟的现象。不过在笔者的 Pentium 133 加 S3 Virge 芯片显示卡的机器上玩起来就很爽。对了，说到操作，笔者这里强烈建议一定要用游戏手柄去玩《Pandemonium》，因为笔者最近刚刚拿到朋友送的一支微软的“SideWinder gamepad”，手感极佳，且功能强大（可模拟键盘，可自己宏定义），是在 Win95 下玩各类动作游戏和 RPG 游戏的上上之选。听说这种手柄在国内也可以买到，大概是四百多元一支吧。

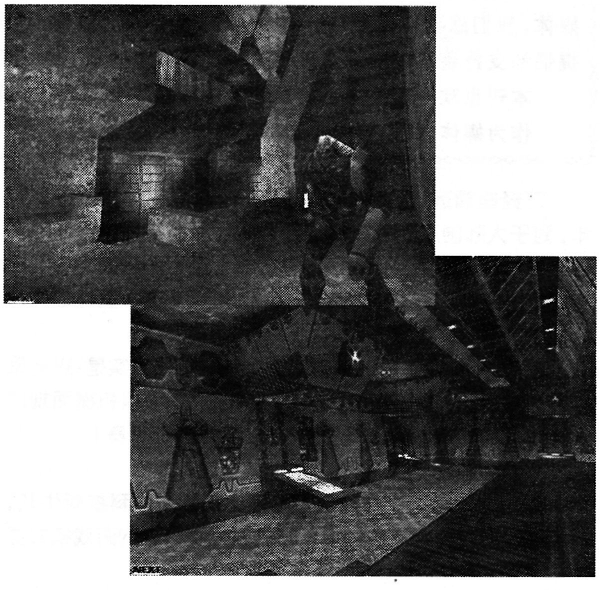




Hot News

1、又有了《FF7》Win95 版的消息。史克威尔已经宣布将在今年年底上市 Win95 版的《FF7》，并且在《FF7》发行前会先发行《FF5》及《FF6》的 Win95 版。《FF7》Win95 对玩家硬件的配置是非常高的。史克威尔说它将会支持 MMX 和各种支持 Direct X 的 3D 加速卡。他们还说“史克威尔宁可要求严格的配备，冒失去大部分市场的险，也不愿意让《FF7》在 Win95 上失去象在 PS 上一样的品质”。

2、《Quake2 》的消息大家可能早有所闻，不过一直到前几天才有一些开发画面发放出来。大家从图中可以看出，二代人物造型的 Polygon 要比一代细腻多了，而且光影技术的运用更加成熟。







3、已经有许多家公司被授权可以合法使用 Quake 2 的引擎，其中包括著名的 3D Realms 公司。最新的消息是 3D Realms 将使用 Quake 2 的引擎去制作新的一代 Duke Nukem 3D，也就是《Duke Nukem Forever》(《永远的毁灭公爵》)。笔者目前还没有它的画面，因为《DNF》目前还在初期策划阶段。不过有一点要说一下，笔者在网上认识的那个为 John Romero 的 Ion Storm 工作的朋友，前几天刚刚跳槽到了 3D Realms，并且已经加入到了《DNF》制作组中。

4、学电脑新去处。北京网星科技发展公司不久前在中关村成立了"网星电脑咖啡屋"。该咖啡屋的宗旨是给电脑爱好者一个相互学习、休闲和娱乐的空间。网星的机房内有 12 台 Pentium 级电脑，并且都已连入的局域网。另外，网星电脑咖啡屋还是北京的电脑游戏界知名人士和制作组经常聚会的地方，为提高专业素质提供了一个交流经验切磋技艺的场所。

5、北京前导软件公司前不久代理发行的《命令与征服》、《隐秘行动》和《凯兰迪亚传奇 3》在面市后，受到了玩家们的好评。有鉴于此，该公司将于近期再发行一批好游戏。其中包括《命令与征服黄金版》、《卡通总动员》、《装甲英雄》(《M.A.X》)和《孤胆枪手》(《M.D.K》)。今年暑假各位又有得忙了。

感谢智冠(北京)公司 张志宏 先生提供资料

文/责编/ 软体动物

国产游戏 你怎么了？

文/老骥

编者按：

这篇评论文章的作者，是一位资深玩家(老马？)，同时也是游戏制作者。他认为中国游戏长期以来存在着一个致命的误区和固疾，阻碍着中国游戏的进步——就是缺乏游戏性。

作者立场鲜明，言辞也比较激烈，点名批评了一些游戏公司和游戏作品。做为一家中立并且不从事商业活动的媒体，我们感到很为难(因为中国还缺乏批评的氛围)。同时做为一家中立并且不从事商业活动的媒体，我们有义务提倡和支持善意的批评。只要这种批评言之有故，持之有理。只要这种批评是为了促进中国游戏业的发展和进步。

本刊也欢迎有关人士和读者就中国游戏业的现状发表意见，包括反批评。

作为媒体，我们持中立态度。

已经翩翩远去的 1996 年和正在与我们相伴同行的 1997 年，对于大陆国产 PC 游戏而言，几乎可以用里程碑这样的字眼来给它们做定意。因为，许多已经上市和即将面市的真正意义上的国产 PC 游戏，开始一步步地走近玩家，羞涩地揭开半掩的面纱——初露峥嵘。

然而，一个让人难以接受却又必须接受的事实是：兴高采烈地展开游戏，沉默沮丧地离开游戏。彼情彼景机械而规律地重复出现在众多寄深情于国产 PC 游戏的玩家身上。

人们不禁要问："国产游戏，你怎么了？"

电脑游戏和电子游戏做为本世纪末的一位科技新生儿，自初降世便以一种崭新的娱乐方式对人类古老的游戏模式提出了挑战，其深刻的内涵和良好的娱乐性使其以惊人的速度一跃而成为现在乃至未来人类首选的自娱方式。正因如此，全球范围内的游戏娱乐业蓬勃发展，众多的游戏制作公司在世界各地如雨后春笋般迅速崛起，把更多更好的新科技、新成果运用到游戏的制作上，带给人们以前所未有的娱乐享受。同时，也在为自己创造丰厚的利润。

电子游戏自八十年代初进入我国，至今已有近二十年的历史。随着电脑尤其是家用电脑的普及，当越来越多的外来游戏一夜之间充塞于四周的时候，大陆的玩家多数经历了下述 四个阶段：

饥不择食期——是游戏就要玩，是游戏就要打穿，不论好

歹。

挑肥拣瘦期——有意识地选择适合自己喜好的游戏类型。

情有独钟期——对于自己擅长的游戏类型乐此不疲。

知音难觅期——遍历游戏之后，苦等好游戏而不得。

在经历了上述几个阶段后，许多玩家开始步入一个很尴尬的阶段——更年期。其最显著的特征是玩家会对一个问题作迷惘和困惑状，这就是：为什么我们玩不到国人自己制作的游戏？为什么我们自己祖先留下的宝贵文化遗产却被外国人抢尽地利天时？为什么……

更令人无奈的是，PC 玩家尚有台湾游戏制作公司的繁体中文游戏和部分汉化的国外优秀游戏可玩，而 TV GAME 玩家却不得不终日徘徊于蚯蚓文字构筑的迷宫中，小心翼翼地搜寻几个若隐若现的汉字。

好在这一切已是过去时。

94 年，当得知北京有叶氏两兄弟在做大陆第一个 RPG 游戏《红花会密令》时，笔者同许多玩家一样欢喜之情溢于言表。虽然此后再无下文，而且至今仍未窥其真章，但这一事实已经说明大陆的许多玩家开始行动了。

不久，一个更加令广大玩家振奋的消息传来：由国内最高学府之一清华大学主办的金盘电脑游戏公司正式成立，并将推出国内第一套采用真人实拍画面的电脑游戏《神鹰突击队》。至此，国产 PC 游戏开始了其艰难而又坎坷的旅程。

在进入 96 年之前，金盘公司陆续推出了《波黑战争》、《冲锋号》、《巧克力 ABC》和《病毒大战》，严格地讲这几个游戏实在无法让人承认它们是游戏，以至于很多玩家不知道它们的存在。同样遭此命运的是北京吉耐思科技有限公司的《甲 A 风云》。就在这样一个萧瑟的氛围下，却有一个游戏脱颖而出在国内造成了不小的轰动，这就是由珠海金山电脑公司设计、制作和发行的国内首个 SLG 游戏软件《中关村启示录》。虽然这款游戏的综合表现不尽人意，且 BUG 百出，但就当时而言，它已可算是国内一个从制做到销售相对比较成功的商业游戏。

如同一个酝酿已久的阴谋突然间展开一样，为数不少的国人自创电脑游戏公司和 PC 游戏随着 96 年日历的翻开，在准备并不充分的玩家头上从天而降，大有星火燎原之势。

在这一年中，老大哥金盘公司以难能可贵的毅力和耐心同玩家们展开了一场旷日持久的攻坚战——屡战屡败，屡败屡战。《城市大攻坚》、《未来大核战》、《历史大登陆》、《铁骑喋血》、《成吉思汗》等游戏的推出，大感觉上依然在重蹈覆辙。唯一值得一提的是画面精美的《铁骑喋血》，但金盘公司一惯致命的缺憾——缺乏游戏性，将这款或许可以使金盘公司历史改写的游戏毁之殆尽。

遗憾的事情再次发生，珠海金山公司没有借《中关村启示录》的“准成功”在 96 年再度辉煌，反而以一个画面极少、文字繁多、玩起来没有一点感觉的《中国民航》重创了广大玩家；重创了它刚刚在玩家心目中建立起来的形象。

《中国球王》是吉耐思公司继《甲 A 风云》之后，又一款以中国足球为题材的游戏，从题材的选取、内容的确定到游戏的形式，玩家和球迷可以感受到制作者用心良苦，但是中规中距的游戏感觉使得它和众多玩家错失交臂。

另外，还有一些有志之士自组小组开发游戏，然后交由其他公司出版发行。比较有成绩的要算北京的“红蚂蚁”工作室，其代表作是由台湾智冠公司出版发行的《大银河物语》和《三国英雄传》。其中《大银河物语》是一款口碑不错的作品，而《三国英雄传》除了画面以外，整个游戏给人感觉是大失水准。

笔者曾在一本游戏杂志上看到这样一条消息：从美国回来的徐创和几个志同道合的朋友在北京组成了一个叫“逆火”的游戏制做小组，通过摸索和实践创作了一个纵版飞机射击游戏《天惑》，前后共做了四个版本，但不知何因至今没有在市场上见到该游戏，至少是国内市场。两个月前笔者偶然从朋友那里拿到了《天惑》的一个 DEMO 版，能够玩一关。个人觉得该游戏非常好，画面异常华丽，充满了科幻感，640＊480 高分辨率，64K 真彩，操作感很流畅，卷轴速度快。希望不用等太长时间能够玩到正式版。

96 年笔者最开心的一件事，是终于玩到了国人自己设计制做的三国游戏。这款名为《官渡》的国内当时唯一基于 WINDOWS95 的 32 位大容量光碟游戏，是由北京前导软件有限公司开发制作的。由于本人是三国游戏的忠实玩家，所以很辛苦地将此游戏彻底打穿，虽然它也同其他国产游戏一样存在着很多的失误、不足，也同样存在着 BUG，但它留给笔者最深刻的印象还在于游戏策划者深沉的民族情节和大胆求变的创作思路。

就目前来看，国产 PC 游戏的创作精英大部分集于北京，这与北京是我国政治、文化的中心有直接关系，更主要的是在北京有国内最大的高科技产业开发区、素有“中国硅谷”之称的中关村。在国内的其它地方，现在也开始有正规的游戏公司和制做小组创办运营。曾经和广大玩家照过面的除了珠海金山，还有合肥的万森电脑公司，它在国内公开展示过一款即时战略模拟游戏《终极三国》的 DEMO。据说，海南、四川、郑州及福州等地也有一批游戏制作大军正在行动。

游戏业在中国大陆正式启动了！

然而，一个不容乐观的事实也在大陆的游戏业中悄悄启动。当诸多游戏公司怀着忐忑与期待的心情，将自己耗费了很多心血与金钱的作品奉献给广大玩家的时候，得到的却是当头一瓢凉水，少数几个尚算不错的作品也离玩家的标准相去甚远。

就在玩家们慨叹“国产游戏你怎么了”的同时，游戏制作者们也在对玩家发出不解的问询：你们的要求是不是太高了？

回答是：是。

我们的玩家确实要求太高了。但是，满不要指责玩家，他们没有错。大陆的游戏业面对的是一批国际级的玩家，他们是随着像 BLIZZARD、WESTWOOD、EA、牛蛙、ID、KOEI 这样的世界一流游戏制作公司的成长而成长；是在“魔兽争霸”系列、“C&C”系列、“FIFA96”、“魔毯”、“DOOM”和“三国志”这样的游戏战场上冲杀过来的，他们已经养成了眼高手高的“恶习”。就好象一个已经吃腻了牛奶面包的人，突然间塞给他一块窝头，他肯定不屑一顾。

国产 PC 游戏要想进步，不在于让玩家们把标准降下来，

而是要靠比别人付出更多的心血和汗水；比别人做更多更辛苦的工作。玩家的素质高，势必会激励商家拿出真正优秀的作品来，这份无声的督促，也许是一种良好的催化剂，它最终的结果决不会是使游戏业衰败，而极有可能使国产游戏业在短短的时间里走完他人十年、二十年走过的路，任何事物皆有其辩证的一面，这未必不是一件好事。

电脑游戏发展到今天，已经充满了高科技的味道。各种高新技术的运用，使游戏从画面到音效和操作都发生了翻天覆地的变化，更加壮丽的世界观，更加细腻的情感表述，更加真实的战争场面……玩家们时时刻刻可以感受到游戏那惊人的变化。不过，有一条至始至终没有变也绝不能变，这就是人们通常说的游戏性——它是一个游戏的灵魂和生命。

我国的 PC 游戏现在看来，普遍存在着缺乏游戏性这样一个严重的问题，有些游戏甚至于无法称之为游戏，在更大程度上倒象是一个多媒体。以多产快产而著名的金盘公司，其作品虽然辅以很好的技术、不错的画面和精良的制作，但由于没有把握好游戏性这一最关键的问题，所以屡次受挫。其他的公司也存在着同样的误区——是该好好想一想的时候了。

关于游戏性，想给大家说一件事。两个半月前，笔者拿到了期待以久的由 Blizzard 公司新近推出的一套即时战斗型的 RPG 游戏《Dliablo》，游戏仍采用 640＊480 高分辨率，人物及地图全部用 3D 建模，细腻而生动，画面色调与游戏气氛达到了空前的融合和统一，地图画面加入了人物追光和建筑物墙壁的半透明效果，是笔者迄今见到的最优秀的游戏画面之一。该游戏还引进了一个新系统：随机提供战斗地图，使每一次重新进入游戏都有不同的战斗场景和物品，然而这些都不是最主要的——第二天，笔者迫不及待地上了 Blizzard 公司在 Internet 上专门开设的 BattleNet 网络免费接点，进到一个叫 SANC 的 8 级战士的游戏中。简短而热情地打过招呼后，我们俩开始了惊险恐怖的冒险旅程。一路上，数不清的鬼怪妖魔凶残地扑向我们，战斗的惨烈出乎我的意料。渐渐地我们的武器上染满了怪物的鲜血和汁液，身后的道路上横七竖八地躺满了怪物的尸骸。随身携带的回复药物在快速减少。我们肩并肩缓慢行进着，彼此保持着很近的距离以便互相救援。然而，不幸的事情终于发生了，当我刚刚走进一扇破门时，立刻被一大群怪物团团围住。霎时间兵刃的撞击声，怪物的嘶吼和粗重的喘息声蔓延在幽暗的地堡中，我奋力苦战，伤痕累累。在耗尽所有回复剂后，我仍未能脱出困围，我无助地把目光望向 SANC，在双眼被红红的鲜血慢慢遮蔽的瞬间，我看到 SANC 正和怪物艰苦地搏斗着……当我从昏迷中渐渐清醒过来，眼前的画面让我终生难忘：SANC 虚弱地半卧在我的身旁，左手颤抖地握着银剑，右手在我眼前画着咒符——他正用他仅存的一点魔法在吃力地挽救我的生命。在他四周，层层迭迭地摞满了各种怪物的尸骸，遍地是鲜血和残肢。地堡墙壁上架着的火把散发出的暗淡、摇曳的微光映射着 SANC 苍白憔悴但棱角分明的面孔，看到我苏醒过来，在他那张被鲜血和汗水浸染的脸上绽开了一个灿烂的笑容……这，才是游戏！一个正义、善良和友情压倒邪恶的老套故事，却被制作者演绎的美仑美奂，动人心魄……

做为游戏，它所要提供给玩家的除了娱乐性之外，还要有寓教于乐的积极意义。做为游戏制作者，他们所要做的事是：尽可能地利用所掌握的技术，通过精美的画面、动人的音乐音效、流畅的操作系统和优秀的程序设计，把一个由制作者精心营造的假想世界细腻而丰富地展现在玩家面前，用游戏中的世界观引领玩家去体验一次真实生活中难以实现的人生旅程。或轻松，或紧张，或欢乐，或悲伤，或爱恨缠绵、英雄侠义，或轰轰烈烈、荡气回肠……

笔者的几个朋友现正任职于国内一家实力雄厚的游戏制作公司，他们都曾接受过良好的高等教育并且是游戏龄超过十五年的资深玩家。笔者在同他们聊起国产游戏的现状时，听到的最多一个词是"游戏难作"。的确，经验少、底子薄是阻碍当前国产 PC 游戏发展的最大障碍，加之国内还尚无正规的游戏制作理论，大多数制作班子都是由"玩而优则编"的超级玩家所组成，幼稚在所难免。但是，市场是无情的，它不会因为我们还年轻、还不成熟而对我们网开一面。优胜劣汰在这里尤为突出，逆水行舟，不进则退。

所以，我们的游戏制作者们身上的担子很重。要想发展国产 PC 游戏，要想让它在祖国的土地上生根发芽、开花结果乃至走向世界，仅有激情和灵性是不够的，还要有扎实的文化功底和对生活的深刻感悟，既要有乐观、豁达的人生态度，又要有沉着、思辩的精神内涵和底蕴。因为，从某种意义上说，做游戏也是在做文化。

如果说 96 年是国产 PC 游戏的发韧期，那么 97 年就该算是正式运作期了。农历春节刚过，大陆游戏业便再起烽烟，国内几家权威软件刊物争相报道了北京前导软件公司数款游戏大作的开发制作情况，三国游戏《官渡》的续篇、一个类似于《魔兽争霸 2》的既时战略模拟游戏《三国之赤壁》和大型 SLG＋RPG 游戏《水浒传——聚义篇》，都将于今年下半年正式发售。笔者有幸拿到了《赤壁》的演示版，虽然还未能上手操作，但单从画面而言已相当漂亮，与《官渡》有天壤之别，日本和韩国方面已经向前导公司购买了《赤壁》和《水浒传》的国外代理权。另外，该公司正在抓紧汉化 WESTWOOD 公司的名作《凯兰迪亚传奇 3》，相信不久玩家就可以亲自去玩味了。

预定在 97 年出品并在媒体上大做广告的另一个游戏是，珠海金山公司据称投资百万的武侠 RPG《剑侠情缘》，笔者从 BBS 上下载了该游戏的 DEMO 版，试玩后觉得除了画面非常糟糕外，其他还算不错，但依稀有一些台湾大宇公司《仙剑奇侠传》的影子，看来"狂徒"小组的确是太深入人心了。笔者个人觉得该游戏最大的卖点只能是在故事情节上了。

此外，金盘公司也将一款 SLG 游戏《鸦片战争》和一款射击类游戏《八一战鹰》，做为今年向玩家们献上的一份厚礼。北京腾图公司跃跃欲试，有望在今年推出两个 RPG 游戏《水浒》、《西游记》。

总之，97 年大陆国产 PC 游戏将会群雄争霸，风云际会。众多游戏制作者及其作品将以崭新的面貌呈现在玩家面前，究竟孰优孰劣尚待玩家评说。以笔者之见对于国产游戏，玩家应该以一种宽容的态度去对待——毕竟，我们的游戏事业需要大家的支持和鼓励；毕竟，我们的游戏制作者们地确在沤心沥血。

更何况——他们正在进步。


编辑部的故事之二
厕霸
绘画:X.Y.M
下次还是比喝可乐吧,龙哥。
笨蛋!比什么都一样。
还是先去厕所吧。
这些家伙象是多米诺古牌似的站在这儿干什么?
表情看上去象是很痛苦的样子。
咦?为什么没有见到有女孩呢?
这家伙是猫吗?
我有种不祥的预感。
被同宿舍的家伙杀死了
使用中
抢先了!!
WC
使用中
难道被、被他……
一定是老ロ没错的了,怎么办?
我嘛……
他一时半会儿是不会出来的。
狡猾
这样自然就可以去那边(♀)的了……


老D你再不开门我就……
♬大好时光……
♬快乐年华……
♬哎…嘿…哟……
♬算了吧……
♬算了吧……
♬……还是把所有的问题……
♬……留给你自己……
DI…DI…DI…DI…（呼机声）
烦人！
主编有請
ON
DESIGN



ORION·蛇目紫雯

GUNMU·DOCTOR·NOVE

蓦然回首

"人间五十年"之十五

前田庆次



文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，紧止别人玩的人很多，教会别人玩的人却很少，我们正想做一些工作。

有一套经过汉化的日本漫画书《花之庆次》，不知诸位是否看过。不过即使没有，在《天翔记》、《太阁立志传》中，前田庆次的大名给诸位一定留下过很深的印象。从中国翻译的资料来看，小说有司马辽太郎的《丰臣家的人们》，历史读物有铃木良一的《丰臣秀吉》，其他能够了解一个战国人物的，只有原哲夫漫画的《花之庆次》了。今天我把我所知的前田庆次的生平介绍给大家，有兴趣的玩家不妨去找一下这套书，翻翻看看。

所谓的倾奇，书中是这样解释的："喜欢奇异姿态，爱好离奇举动和怪行为"，"真正的倾奇者，为了自己的惯例，可以豁出性命"。前田庆次是一个放荡不羁的人，人人害怕的太阁秀吉，他也不放在眼里。即使豁出性命，也不会做自己不愿做的事，所谓"第一"，可能是指当时这样的敢做敢为，不畏权贵的人不多吧。

前田庆次，大名叫做前田庆次郎利太，也有人写作利大，通常人们把郎字省略，称其为前田庆次。不但被称为是"战国第一倾奇者"，也有人称前田庆次为战国之阔步者，战国快乐的豪杰。运气、智慧都不错，武艺超群，精通学问、诗歌，拥有大大名的才干却始终只是一介浪人。经历了多次失败的战争而始终没有负伤，当世少有的七十三岁高寿，他的一生始终充满着传奇色彩。日本历来发出过"如果我象前田庆次一样自由就好了"的感叹，并写成散文的有名作家很多。

天文二年(1533年)，前田庆次出生于近江国，父亲就是后来成为织田四天王之一的泷川一益。日本的古代的忍者有两大圣地，一是伊贺国，一是南近江的甲贺郡。伊贺忍者的代表人物是百地丹波，而甲贺忍者的代表人物就是铁炮强手泷川一益，而当时泷川一益还是一个在近江飘泊的浪人。后来，庆次被过继到了尾张的荒子村土豪前田家，做了前田利久(前田利家的哥哥)的养子。

前田利久是家中的长子，自然继承了家业，而后的继承人也理当是养子前田庆次。但是，前田利家由于是织田信长的侧近出身，所以最后信长命令由前田利家继承前田家荒子城二万石的领地，不但庆次的将来没了，就连养父前田利久也变成了浪人。要知道，当时二万石的领地对于家臣来说是非常大的。事情发生在永禄十二年(1569)，这对庆次打击很大，也正是从此开始对武家社会所谓的秩序产生不满的。

庆次的亲生父亲泷川一益在进攻斋藤的时候已加入了织田，正好这时(永禄十二年)，在伊势的进攻中立了大功，成为了尾张蟹江城主，前田利久父子转而依赖于一益的门下。

天正二年(1574)，织田信长又把伊势北部给了泷川一益，泷川移居长岛。天正十年(1582)，泷川为进攻武田的先锋。由于一系列的功绩，泷川一益后来被任命为厩桥城城主，赏赐信浓、上野二国。当时，泷川向信长要求奖赏密藏的茶器珠光小茄子，但是信长没有答应，作为补偿，信长给予了泷川一益关东管领的头衔。

但是，泷川的运势随着本能寺之变而急剧下降。信长死后，关东管领泷川一益以及信长的旧领遭到上杉、北条、德川的围攻，神流川之战泷川败给北条以后，泷川逃回领地伊势。一年以后的贱岳合战，泷川追随柴田胜家，都先后被丰臣秀吉击败，泷川最后在越后大野失意地死去。

前田利久父子只能再回去跟随前田利家，但是利久、利家兄弟的关系一直都不和睦。

天正十三年(1585)，越中佐佐成政反叛，领有加贺、能登的前田利家奉命首先攻击，前田庆次也在阵中。战斗中前田庆次大喊："我的枪法第一！"然后骑着爱马"松风"在敌阵前溜来溜去，敌将都敢怒不敢言。过了许久，终于有一将冲出，两人先在马上大战，后来又跳下马，脱了盔甲继续大战，过了很长时间，最后庆次终于将敌将俘获。人们都以为庆次会割下对方的首级，但是庆次由于爱惜敌将也是勇武非凡，就把他放了。前田利家对此很不高兴。天正十五年(1587)，庆次的养父前田利久病亡，庆次离开了前田家，来到上杉家。

随后一直到1605年死，前田庆次一直都是在上杉家度过的。

责编/北尤

大墙画廊

第25期

题图绘画/郑州 朱卫报



风中已经弥漫着夏天的味道，树上的知了又开始了它那 UNCHAINED MELODY，我望着面前的电脑、望着窗外业已郁郁葱葱的小院、望着年历上的日期，猛然想起暑假又快到了，也想起这在快乐的假期前同学们还要去沙场上拼一把……但愿你们能象“色廊”(一读者称)中说的那样，拥有一颗勇敢的心，去迎接挑战！

不知大家是否注意到本期的画质比上期清楚了些呢？这都是我费尽心力，凭着半计算机盲的不屈不挠的精神运用了新的扫描技术的结果。(哇，哇，自己说完都吐了……)但请大家留意右页的《斩红郎》，与以前无甚区别吧！这是由于原作用淡墨来表现中间色，灰度的调节上有些不均匀，用新扫描法乌黑一片，于是只好……《草VS八》那幅作品的原稿效果很好，但我倾尽全力也无法让它一显本色，怎么办呢？恳请画友今后作画时最好不要使用铅笔，圆珠笔及淡墨色作画(表现灰色调可用网点纸或细交叉线)，否则您的大作很可能会呈朦胧混沌状。黑白版不同于“色廊”，由于许多客观因素的存在，难以将原画的精髓一展无余，甚至有时令我有将优秀灰度作品搬上“色廊”的遐想，(注意：不要以为这样做真能上色廊哦！)

那么，我们一起努力吧！ ——廊(狼)王 SHADOW PHOENIX



▲魅幻　　云南(重庆?)　王丹

▲快快写信告诉我你准确的通信地址，一会儿云南，一会儿重庆，赠刊真不知道何去何从啦！(另，“净罪”中八神背后是哪位女神呢?)

▶官渡　　颜开

颜开简历：

94.5：处女作《雪椰》于《画书大王》连载，现于《科普画王》连载中，单行本①～④发售中。

94.10：《雪椰》被介绍于日本《漫画新闻》。

95.5：短篇《梦的开始》I 刊载于《三优新漫画》。

95.11：短篇《夏日轨道》刊载于《科幻世界画刊》。

96.7：《雪椰》获邀参加日本“九六东亚漫画展”。



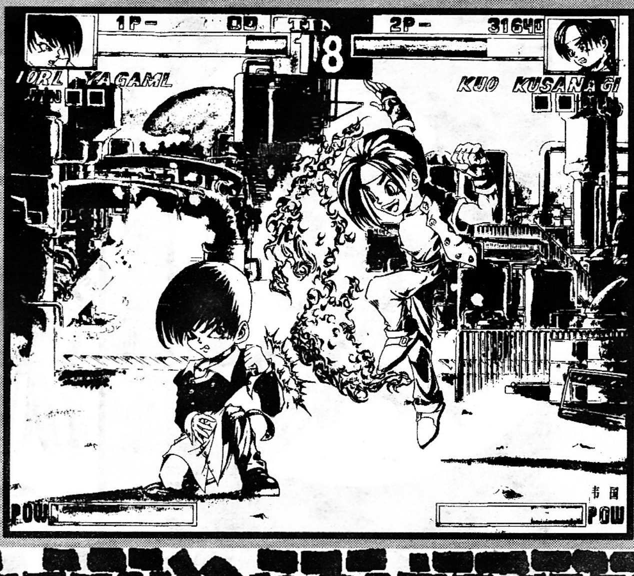
▶AKIRA SAY：线条流畅，画面较精细，其它的……已被漫画圈多数人所熟悉的颜开，作为中国新型漫画的起步者之一，将此幅作品献给国产战略游戏——《官渡》……喂，下次的话，要有女孩哟。



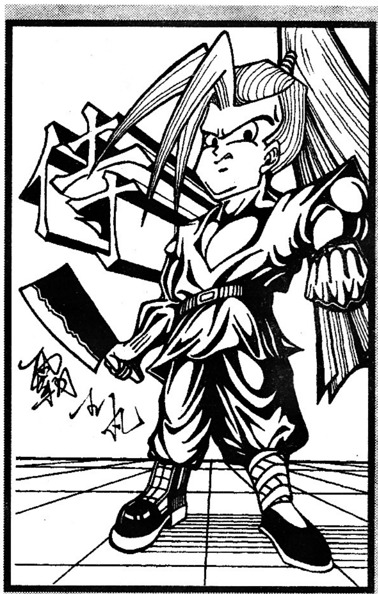
▲铁拳之三岛平八　武汉　刘超

◀另外两幅作品中京的脸和八神的头发均不够理想，有些走型。这幅画不知为什么让我莫名其妙地想起了鲁迅?!

▼草雉京 VS 八神庵　　广西南宁　韦国



▶此画我极其欣赏，KIDS 版的草雉一幅顽皮的模样，而八神却一本正经地防着。不论从人物、背景等各方面都很优秀，来信联系啊！



▲侍厨——霸王丸　吉林延吉　葛伟

▼真是这样的话，霸王丸会学周星驰的《食神》中那样，进而悟出什么「天霸封神炒」吗？

▶斩红郎真是顽固啊，快被忍犬打晕了，还在那里做胜利手势。是故意的吗，「小霸王」？



▲斩红郎无双剑　北京　孙策、史施

▼MACROSS7 艾妮卡　太原　李志超



▶彩稿《新世纪少年战史》也不错啊，不知这艾妮卡与4期上的那幅「MACROSS7」中的人物是同一位吗，TELL ME!



▼幽白　哈尔滨太平区　MOONLIGHT

▲月光，虽然你在网点纸的运用上似乎还不很熟练，但Q版人物描绘得还是很有趣的，加强创意！

▼看来这位仁兄（尸？）还是很受欢迎的吗，一轮弯月，蝙蝠出洞（BATMAN?），丧尸空中舞。



▶首斩破沙罗　江西南昌　徐少华

▼ちんほう，《街霸》与《侍魂》如果有一日真能同时出现于一个GAME中，那真是……梦想啊。"VR大会"获胜了吗？（暗号：月黑风高夜）



▶天草降临　四川内江（北京）　陈鹏

《'97秘技宝典》6月下旬出版

《秘技宝典·续》本拟五月中旬出版，因种种原因只能推迟出版。原因一是容量太大，近70万字，排版、校对、编辑，工作量远远超出我们的估计。小编们又是极认真的人，总想弄得好一些，对得起读者。二是最近市面上也出了一本《秘技宝典续》可能是巧合同名吧。为了避免无谓竞争，我们后退一步，改为6月下旬出版。另外书名改为《'97秘技宝典》请读者留意，对推迟出版向读者致歉意。

关于几本书的交待

Ⓐ《'95游戏天书·世嘉特辑》正在编辑中。如果顺利，预计6月下旬出版。这本特辑因内容复杂，材料搜集不易，估计不会有人与我们争抢书名。另外版权页或封面都有《电子游戏软件》杂志社编著，读者留意一下好了。

Ⓑ《SNK游戏设定集》版权问题一直与日方在联系磋商中。如果正常，估计暑假前解决。日本人做事比较认真，追求完美，对印刷、编辑、装帧等质量问题要求很苛刻。而新声社在日本也是一家大出版社，对其自身声誉看得很重。据我们所知，中国出版社取得日文版权的并不是很多，游戏方面目前还一本也没有。

Ⓒ《索尼与任天堂》、《世嘉大战略》等三本书版权已与台湾尖端出版社签约。但目前出版社还没有完全落实，希望今年秋天能够与读者见面。

游戏附产品上哪儿买？

福建、上海、天津、保定、云南等地玩友来信询问《玩具总动员之GAME前线篇》中介绍的迷你挂毯，游戏人物玩偶，海报，电话卡，口杯，挂历、书包等游戏衍生产品多少钱？怎么买？杂志已经声明多次，不做任何生意。谢谢这些玩友的信任和支持。游戏的衍生产品在国外非常普遍，品种不可胜数，铅笔，书本，垫板，小挂饰物，小摆设渗透到 每个领域。当然商业利润也非常可观。我们介绍这些东西，是希望发挥媒体的作用，带动中国的商家生产和销售这些附产品。今后杂志还将利用多种形式持续地介绍这些游戏附产品。

本期"家"的布置换个样，把大块栏目再划小。读者来信部分减少，新增加了一些小栏目，介绍、评介国内一些与游戏有关的文章、消息，海外的一些轶闻、趣事。

说得好听一些是内容更丰富，更多样化，难听一点是"大杂烩"。玩友们看看是否有一点新鲜感，如果还可以，就加一把柴，添一点水。如果看着别扭，也请来信告之，"复辟"就是了。

闯关族的家



主持人:无类

俺是河北沧州人

沧州是武术之乡，高手比比皆是。如《VR》中结城晶所用的八极拳，便发扬于本地。在《VR Ⅱ》中某场地背景，有一个蹲着的怪物，那不是阿猫阿狗之类，而是俺们沧州的铁狮子！据说VR之父铃木裕当初为设计AKIRA这个角色，专程来到俺们沧州，并毫不犹豫地将沧州象征铁狮子作为游戏背景，这是俺们武乡人的骄傲。(无类：请先别忙着骄傲，无类学识浅陋，以上说法第一次听说，请铃木裕专家证实此事)。贵刊可否出一本类似《秘技宝典》的工具书，把所有见过的日文游戏中的单词解释清楚。此工具书规模庞大，可作如下分册：①武器分册；②道具分册；③人物(包括怪物)分册；④其它词类分册(如动词、形容词等)。(具体方案从略)这篇空前绝后的工具书一旦出版，必将引起国内外的关注，会使你们的《9×典藏本》、《格斗天书》自形惭愧。至于书名嘛，暂定《GAME辞海》吧。

沧州一中 玩友

这封来信洋洋洒洒几大篇，构想之宏，寄望之深，直使无类汗流夹背。不过有点拿着猪头找庙门的感觉。小小杂志社，几个洋泾浜日语的小编，开个小杂货店混混日子还可以，让其开百货公司不是对牛弹琴吗？所以早已"自形惭愧"的了。

我想贵刊能不能收集、整理出所有电玩游戏中格斗者的彩色图画，然后按游戏节目为单位，将所有登场人物彩页，出一本专辑画册。比如《VR战士》、将《VR战士》节目中登场人物，按次序将他们的彩色画像制成画报出售。就和明星画报一样，我想一定畅销。画报规格同《电子游戏软件》规格一样，纸张当然是铜版纸，页数在十四张为好，因为一般画报都在十四张范围之内。价格定在二十五元至三十元。只要能出版，价格怎么定都行，我是肯定不惜重金。因为这很有收藏价值。不知"无主持"认为在下这个建议怎么样。

上海闸北 小张



杂志中间的彩页大都有文字叙述，活泼而生动，而封面和封底都没有；虽然贵刊的包装没得说，但这也是个不大不小的漏洞。因此，每一期目录最后，对封面与封底作一下介绍，如这是什么游戏中的什么人物等等。

在贵刊“游戏新闻眼”之前设立一个小栏目，叫“偏心话”（或“缺心眼”）。在这个栏目中，可以请各栏目主持人，如无类、风马、特工黄、SHADOW PHOENIX 等等与读者见个面，聊聊天，说些与各自栏目有关的偏心话等等。这样读者可与各位增强“感情”，也加深了解，岂不两全其美？

在贵刊 97 年第 4 期“大墙画廊”中，SHADOW PHOENIX 曾提起一些读者询问他名字的含义。在此，让我来回答一下各位的疑问。（我只不过是在班门弄斧，真的意思也只有 SHADOW PHOENIX 本人知道了）“SHADOW”在英汉辞典中的解释是影子、幻影、鬼的意思，“PHOENIX”则是不死鸟、凤凰的意思。那么“大墙画廊”廊主的姓名，即是——影子凤凰或者幻影凤凰了。（啊哈，SHADOW PHOENIX 大曝光罗） **上海 陈冰**

“闯关族的家”，读者来信建议很多，内容也较充实，但这插画从去年第四季度起就没变过，大灰狼“守门”是衬托不出此栏的气氛的。干嘛不让郑州的朱卫强作幅插画呢？象大墙画廊的 SHADOW PHOENIX 的画像那样，差不多期期换张皮。底图插两幅更好，我期待着看到你的新面目。

最近市面上出了一个 IGS 公司根据《西游记》改编的 ACT 游戏《释厄转》，可四人同玩，其中的文字全是中文。中文游戏在街机上问世，我想贵刊不会放任不管吧。 **浙江台州 云天**

小编的名字很有意思，很容易令人发生歧解。一天，我无意将杂志倒置，便将“风马”看成“马风”，于是联想到“马蜂”，即兴创作了一篇随意发挥的文章，体裁为“诗歌 + 戏曲 + 小说 + 散文 + 绕口令”：

风马骂马蜂，马蜂追风马。马蜂蜇了一下风马风马马上骂马蜂，风马骂了一声马蜂马蜂马上蜇风马。不知是骂马蜂的风马先骂了一声追风马的马蜂，还是追风马的马蜂先蜇了一下骂马蜂的风马。追风马的马蜂被怕马蜂的风马骂成死马蜂，怕马蜂的风马被追风马的马蜂蜇成胖风马。

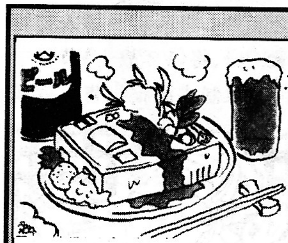
安徽淮南 小垒



山海经

三联《生活》周刊是一本高品味的文化刊物，顾名思议，生活中的方方面面都是它关心，议论的对象。近期以来，游戏也开始侵入这块领地。在“GAME 中的女英雄”一文中提到 96 年非常有影响力的 PC 游戏《古墓丽影》（盗墓者）中的女探险家 Lara，认为她是女英雄的先驱。其他还有 Kitang 和 Jade，ChunLi，JuneLin 等一系列虚构人物。这些打斗游戏的文化背景有香港枪战片的痕迹，而人物形象设计受日本卡通的影响。CORES 公司的创建者吉米·史密斯认为以往的游戏男主角设计都仿效施瓦辛格，现在玩家终于可以扮演或指挥一个强壮的女人，这并没有什么不对头。十年前，由于电脑技术的限制，人们无法分辨游戏中的男人和女人（分别不大），那么随着次世代机的出现，女主角的脸、身体、服饰都清晰可辨，更增加了女主角的魅力。不过女英雄的先驱绝不是 Lara，最有影响力的也不是 Lara，至少藤崎诗织、陈佩、春丽、真宫寺樱、不知火舞……都比其更出名，也许有一天我们能一一介绍这些女英雄。





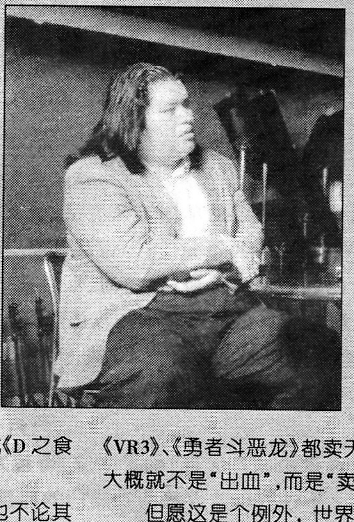
海外奇谈

轰动一时的土星 AVG 大作《异灵》（EO）是一款需要 4 片 CD 才能容纳的超级大作（见本刊攻略连载），而有关容量或销量并不是最令人惊讶的消息，其限量发售和限定版高达 20 万日元（约合人民币 14000 元）才真正骇人听闻。

据称该限定版包括光线枪和非常引人注目的最终 BOSS 的模型，据说该模型只是原型的二十分之一，但也要一个大木箱才能装下。为了对得起天价，制片人饭野贤治还亲自驾车送大箱子上门服务，并且每个箱子上都有饭野的亲笔签名。一些有钱人（开银行?）也就舍得“出血”，据说该限定版销量还不错。

说起饭野贤治其人，第一是胖，称得上庞然大物；第二个是多才多艺，有时即兴在台上演奏钢琴；第三是敢言，在《太空战士 Ⅶ》一片叫好声中，饭野公开说：就那么味儿事（意思是不怎么样）。他领导制作的 3DO 支柱游戏《D 之食卓》以及《异灵》也是毁誉参半。

不论《异灵》游戏做得好坏，也不论其 20 万日元价格公道与否，这样的行情就让许多制作者垂涎不已，许多游戏厂商都在跃跃欲试：游戏原来可以这样卖?! 老板们怎样想跟我们关系不大，对玩友而言，这是祸不是福。如果《太空战士 Ⅶ》、《VR3》、《勇者斗恶龙》都卖天价，我们玩友大概就不是“出血”，而是“卖身”了。



但愿这是个例外，世界允许有个案存在。



在"我的GAME病"（见《生活》周刊97年第8期）中，作者叙述了打机的感受。因为要追求最高分、最快速，脑子过度紧张、压迫，"每天睡觉前，脑子里全是接水管，俄罗斯方块，这些症状在白天也发作，唯一的治疗方法是接着玩"还有一个办法就是再换一个游戏。但也是前门驱狼，后门进虎。作者最后感叹："我的日子够紧张，够复杂，够快速了，但每天的缓解方法还是坐在电脑前，度过一段更紧张、更复杂、更快速的时间"，这"GAME病"有点象杂志所讲的"GAME中毒症"。他的治疗方法是不断地玩，不断地换新花样。其实作者是在说"GAME病"是不能治的，唯一的办法是你不要染上"GAME病"。

有一位读者来信说，他穷半个月之力打穿"太空战士Ⅶ"。为其博大精深和美丽的画面，动人的音乐而感动的说不出话来。然后大睡三天，然后决定以后不再玩RPG游戏，理由是"没有游戏能超过《太空战士Ⅶ》"。"FF Ⅶ"确实是惊世之作，否则也不可能在日本销300多万部，不过世界上有最好的东西吗？哪部小说、电影，戏剧、音乐是最好的？只能是"最好的之一"吧。这就是艺术的魅力。中国有句话叫"江山代有才人出。"人超越自我很难，但时代却很容易超越所有人。人有时有"登泰山而觉天下小"的感叹，想起中国大学问家陈寅恪概然兴叹"书都读完了。"我对这位玩友的境界满怀着敬佩之心。



游戏的暴力和色情问题一直是游戏业中争论不休的问题，也一直引起社会的广泛关注。前不久，美国参政员李柏文要求全面禁止暴力及色情游戏，他提交的一份长长的游戏名单，包括《DOOM》、《QUAKE》、《真人快打》、《格斗之蛇》、《人兽大战》、《机械刑警》等。

暴力和色情问题远比人们想象的要复杂，它不仅涉及人们普遍关注的道德问题，还涉及宗教、种族、地域等各方面。相信许多资深的玩家会记得SNK《侍魂》系列事件，《侍魂》由街机移植到NEO · GEO主机时，有所谓"见血不见血"的版本。日本方面就有"红血"出现，而美国版本则只有"白血"。至于暴露方面，不知火舞的衣着很性感，在日本可能没有任何问题，在阿拉伯地区可能就会遭到当地政府和人民的抵制。鉴于社会和市场方面的强大压力，日本次世代机都决定不做"十八禁"游戏，这对净化游戏市场是一件大好事。暴力问题看似简单，但在商业社会，市场主导消费，消费控制市场。看看电影、电视，战争题材、黑社会题材、武侠题材占据相当可观的份额，赚取相当可观的利润。受利益驱动，你不做别人会做，厂家怎么肯吐出这块肥肉？电影、电视、动画、漫画、游戏、戏剧、音乐中的暴力、色情问题不但令审查官头疼，也令全社会头疼。莫非人性中有恶的倾向？

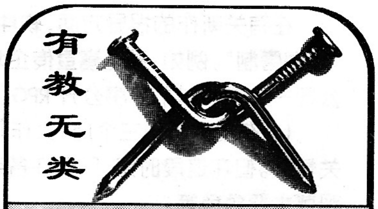


今年初，日本报纸登出一则耐人寻味的消息，据SEGA市场调查结果显示，大多数购买SS和N64的人是因为喜欢该主机的游戏，而购买PS的消费者则大多受广告影响，被称之为："松散消费者"（LIGHT USER）。他们并不对某款游戏或某一类型游戏有什么狂热，而只是想偶尔消遣一下。这类客户最容易受广告的左右，而PS之所以凭步青云，压倒SS，也是大量锁定这部分玩家的结果。从去年底到今年初一个月内，仅东京就有900条游戏机广告，大阪814条，名古屋及福冈地区各约700条广告在电视上播放。算起来，单东京一地，每天便有30条广告出现在电视上，称得上是狂轰滥炸。每部广告制作费用约2000万日元，每播放一次（15秒）约75万一100万日元仅任天堂去年的广告费用就达120亿日元（大约8.5亿人民币）。有人称现代人为广告人，就是说现代人一举一动，包括购物、旅游、择校、就业……无不受广告媒体的影响、诱导和控制，因此广告尤其是电视广告实际上成了各游戏公司征战的第一战场。





这是N64游戏机的广告，女主角是日本著名影星广末凉子。



《EO》全名是《ENEMY ZERO》，游戏的片头简写成"EO"。ENEMY中文意为敌人，ZERO是0，两个词拼在一起怎样译？译成"看不见的敌人"似乎有点拙。香港杂志不译，索性写成"EO"。台湾杂志则意译为"绝命凄杀"，很商业化的译法，不过与原文没有什么大关系。上海叶伟君根据"EO"的读音译为"异灵"，直译和意译结合，意味又很好，与游戏的恐怖内容和诡异风格非常协调，可谓神来之思。不过对于香港人来说可能体会不到其中的妙处，因为"异灵"在粤语中会读成什么，阿拉不晓得。

游戏秘辛

日本游戏杂志的惯技——“吊胃口”

日本的游戏杂志，一般不会透露“爆机攻略”。若有例外，那一定已是在游戏发售日的一个月以后吧。

其实这些情况并不只限于杂志，而那些独立的“攻略本”，往往也不会明确提供最后一关的答案。为何日本方面的攻略，令人如此“吊胃口”？——其答案颇为简单：因为在日本，以机迷为对象的游戏刊物，并不拥有“新闻自由”。

现实的日本，在硬件力量控制一切时，若有不听话的软件商，硬件商只要用“那你不可利用我们的流通网络了”这一句，就可将其驯服下来。与之相同，软硬件商基本上是以“新作情报”控制游戏传媒的。只是因为各软硬件商也知道，游戏杂志登出新作情报或攻略，等于“免费广告”，而且效果颇大，所以事实上平时不会出现任何“专制”，而双方都维持互利互惠的“稳定、团结”局面。（不过在此结局下，游戏杂志不能直接评论游戏内容、或各软硬件商市场战略的好坏等。如有需要，各杂志便只能以间接的修辞暗示一下。以免误导消费者受到某种损害。）

《樱大战》有关情报公开步骤

（游戏发售日：9月27日）

1995年10月20日	→ 1996年2月2日	→ 1996年5月24日	→ 1996年10月4日
▲首个消息在发售日的半年前登场（当时预定于96年3月份发售）。	▲公开了游戏中的主要角色，同时发表要将发售日拖到9月份。	▲开始介绍游戏的战斗系统及主要舞台等，但还不能透露具体故事内容。	▲游戏已上市，厂商解禁，各游戏杂志登出攻略。

在有关新作的报导方面，软件商对游戏杂志进行一种“新闻管制”。例如：据世嘉宣传企划部南云先生的介绍，该公司一般按照以下程序公开RPG、SLG新作的情报。

（1）在发售日前三个月（大作则半年前）起开始提供有关情报。但在这段时期，只允许各杂志介绍游戏系统、世界观或主要角色等。

（2）发售日以后各杂志便可登出攻略，但不能一举介绍全段攻略，而要“逐步前进”（如在10月1日前可透露第1～4章、10月10日前第5～8章等）。若是大作，这种分批透露会持续两个月，象“飞龙骑士”、“樱大战”等超级之作则长达半年。而格斗游戏便会在一个月内公开必杀技、隐藏角色等。但总之不准各杂志发表爆机画面，也不可详细攻略最后一关。

记者：“那游戏开发人员，对‘爆机攻略’有什么看法呢？”

世嘉：“他们是想给玩者带来乐趣或惊喜，而在游戏中设置一些‘圈套’的，所以当然不欢迎‘攻略’连这种秘密也立刻暴露出来。”

记者：“玩者怎样的行为，才会令开发者感到被污辱呢？（除了玩翻版碟外）”

街机情报更要“管”!?

家用机软件方面有“新闻管制”存在，那街机方面又如何呢？*CAPCOM* 亚洲区社长三毛一功先生对此表示：

“如果我们一举公开所有情报的话，有些高手就可在当天玩到爆机，以后不会再玩了。因为游戏机中心的生意与家用机的不同，每一天的收入多少会直接影响全局。所以我们也要把有关情报逐步公开。一般来说，街机在登场后过一个月，其营业额就会开始下降。但如果这时透露隐藏角色等情报，便会有反弹。”

NAMCO 香港联络事务所关根雅邦先生的看法亦与之相同：

“游戏机中心当然希望玩者花钱玩好几局，而一步步地前进。所以我们公开情报时，也会分几个阶段发出的。比如说推出《*RPOP CYCLE*》时，每一个月透露一个舞台的攻略。不过，由于最近街机寿命变短，所以拖得太长也就没有效果了。”

世嘉：“买软件后怎样玩是各机迷的自由了。不过我们认为，游戏杂志的攻略报道，不应该夺去玩者的乐趣。”

那么，家用机软件方面为什么有“新闻管制”呢？

“因为软件商和出版社都害怕，在与发售游戏的同时透露太多情报，会影响攻略本的销量。”（南云先生）

就是说，除了出版社可通过“新闻管制”，得到来自攻略本的收入。但另一方面，“新闻管制”应该对软件商带来某种利益吧？这大概不外是：“分期透露情报＝可登出几次有关报道＝广告效果更大。”

而对出版攻略本方面，南云先生的介绍如下：

· 在制作攻略本时，我们会提供比杂志的内容更详细、份量更多的资料，但还是不准登出爆机画面。

· 我们之所以出版攻略本，是因为想给玩者提供更大更多的乐趣。特别是运动游戏或 SLG，如各球队球员的各项能力值等，杂志也无法介绍详细资料吧！

· 至于游戏与攻略本的发售“时差”方面，其实我们认为最理想的是同时发售。但在现实中，攻略本一般约在游戏发售后一个月才能上市。因为现在大多软件都采用 CD—ROM，所以出版社也赶不上。具体来说，CD—ROM 的生产时间很短，所以在我们把完全版样品交给出版社后，只过一星期便会有该软件上市，这样出版社便无法实现同时发售。

邮购信息



《'97 秘技……合订本》

6 月……版发行

《秘技宝典》是……所有内容（广告全部删部。《'97 秘技宝典》……印，图片清晰度极高。5 月前未收之游戏及……进口高级铜版纸印刷，95 年 5 月以后之新……2000 部游戏，近 600……MD、SS、PS、3DO、NG……元）。

另外根据“风马……的“秘技偏方”近 10……刊登在《秘技宝典》……族收藏。的秘技上榜了！全书……胶版精印，彩色封面……

每本定价……

……供邮购：

……8 元（含挂号费 1 元）。

……9 元（含挂号费 1 元）。

《'……

《'96 格斗天……志全部售完，邮购只有及新作，包括十大……的杂志。每本 6.40 元。作。20 余款游戏……游戏。包括各游戏……格斗游戏史，爆笑……

此书永不再版……

每本 24 元……

……京宣外大街西草厂街

……邮编：100052

绝版……名及册数，字迹工整。

买一送……飞人、樱大战）



《杂志社群英图》——郑州 朱卫强

（按：小强的这幅画还是在编《96格斗天书》时他寄来的。看，杂志社的同仁们和众多格斗英雄们会集一堂，很有气势吧！——SHADOW PHOENIX）

乱舞势力VOL.5





→谁也阻止不了「侍魂」英雄（雌）们的脚步！

夏天终于到了，距离SNK的年度大作《'97格斗之王》的发售日也步步逼近了，相信到时会带给你又一次惊喜的；不知道定于本月27日发售的《真说侍魂武士烈传》是否能如期在3个机种上出场？而即将在N・G64上登场的《侍魂64》又会在何时露出真身呢？期待着它们的到来，相信这是大家与我的共同愿望……那么我们就先以一些以前的图片为大家解解馋吧！

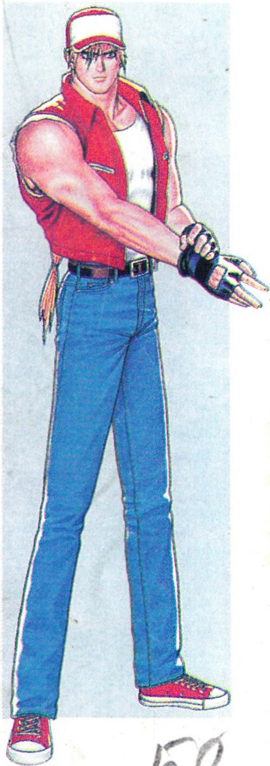
（郑重敬告：阅读本栏严禁流口水，违者自己擦书！） —SHADOW PHOENIX

↓《RB饿狼传说特别版》中唐老师父正在蓄气，样子很象搓澡吧！



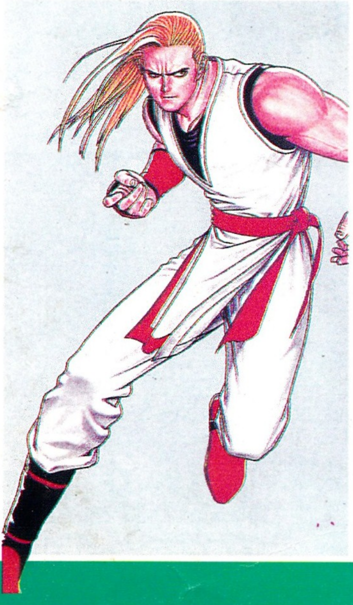


夕阳之下，碧海之中，宿命之战！



↓BOB的腿功真是不错呀！

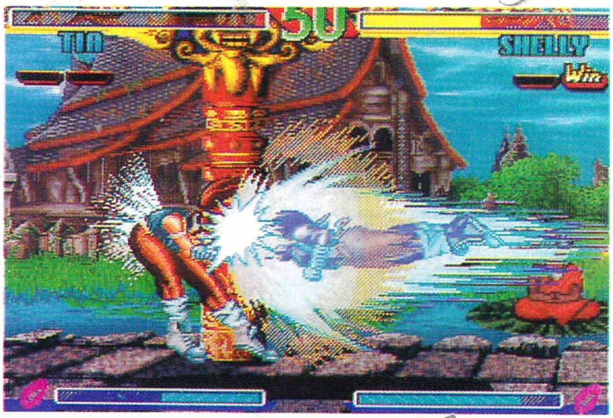


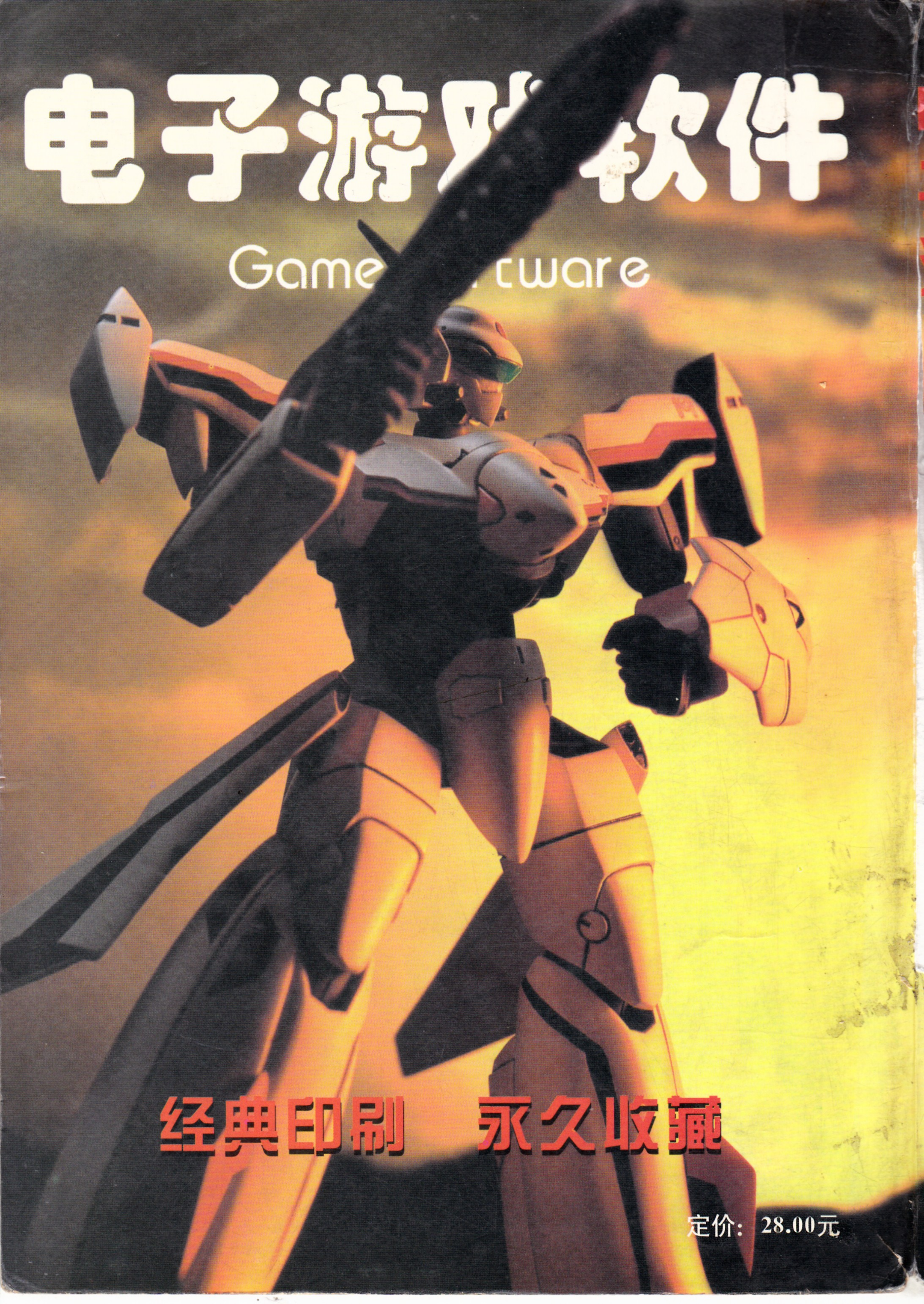


↓樱花飘然而下，舞欣然而至。（LOADING画面）。



→来自N・G新作《BREAKERS》中的华丽画面。




经典印刷　永久收藏
定价：28.00元



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球